

**PENERAPAN METODE SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPS SISWA KELAS V SDN WUNUT , TULUNG, KLATEN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

Lilik Kusniansih
NIM 11108247005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2015**


PERSETUJUAN

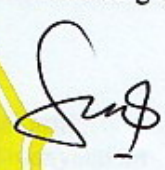
Skripsi yang berjudul "PENERAPAN METODE SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SDN WUNUT, TULUNG, KLATEN" ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 04 Februari 2015

Dosen Pembimbing Skripsi I

Dosen Pembimbing Skripsi II


Hidayati, M. Hum
NIP. 19600721 1985012 002


Sekar Purbarini K, M. Pd.
NIP. 19791212 200501 2 003

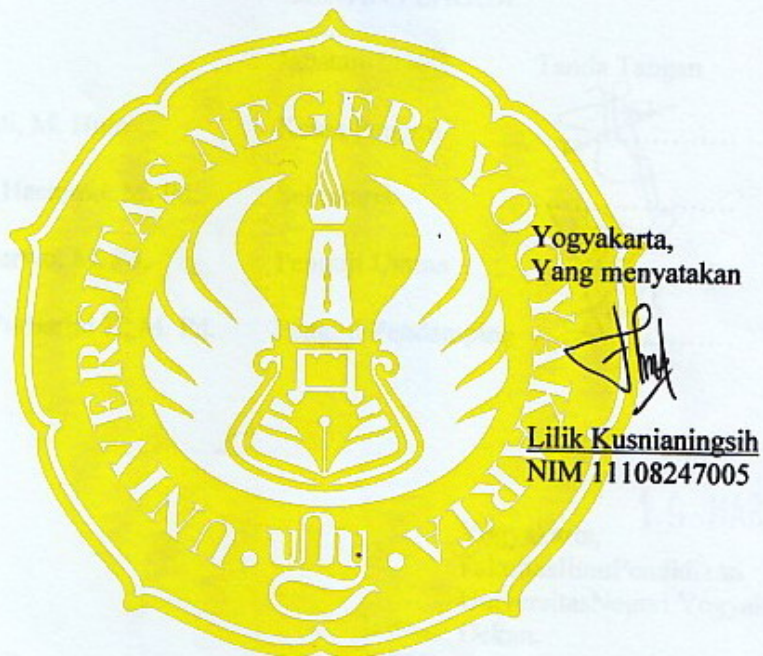


SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli.

Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENERAPAN METODE SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SDN WUNUT, TULUNG, KLATEN," yang disusun oleh Lilik Kusniansih, NIM 11108247005 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 02 Maret 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Hidayati, M. Hum	Ketua Penguji		13-03-2015
Agung Hastomo, M. Pd.	Sekretaris		16-03-2015
Dr. Sujarwo, M. Pd.	Penguji Utama		13-03-2015
Sekar Purbarini K, M. Pd.	Penguji Pendamping		13-03-2015

Yogyakarta,
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,

19 MAR 2015



Dr. Haryanto, M. Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

Iyyaaka na'budu wa iyyaaka nasta'ii

“hanya kepada Engkaulah kami menyembah dan hanya kepada Engkaulah kami
memohon pertolongan”

(Terjemahan QS. Al-Fatihah:5)

Inna ma'al 'usri yusraa

“..sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan”

(Terjemahan QS. Al-Insyirah:6)

“Jangan pernah menyerah kepada keadaan apapun yakinlah bahwa setiap
kesulitan pasti akan ada kemudahan”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Ibu dan Ayah serta keluarga tercinta.
2. Suamiku dan anak-anakku tercinta (kakak Eyza dan adik Gibran)
3. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Agama, Nusa dan Bangsa.

PENERAPAN METODE SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SDN WUNUT, TULUNG, KLATEN

Oleh
Lilik Kusniansih
NIM 11108247005

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar IPS menggunakan metode simulasi pada siswa kelas V SDN Wunut, Tulung, Klaten.

Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas dengan desain mengadopsi dari Stephen Kemmis dan Mc. Taggart. Subjek penelitian adalah siswa kelas V sejumlah 27 orang. Penelitian dilakukan dalam dua siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Data analisis secara deskriptif-naratif sebagai ukuran keberhasilan proses perbaikan pembelajaran.

Penerapan metode simulasi melalui tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan/tindakan simulasi, dan tahap penutup/evaluasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. Dengan penerapan metode simulasi siswa yang berpartisipasi aktif maupun siswa yang pengamat aktif dapat mengembangkan imajinasi, membentuk kekompakan kelompok, siswa tidak malu dan ragu untuk mengembangkan potensi. Meningkatnya hasil belajar dapat dibuktikan dengan peningkatan kualitas pada ranah kognitif dari tes sebelum tindakan sebesar 65.59 meningkat menjadi 70.15 pada siklus I, kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 70.48. Sedangkan pada ranah afektif dari siklus I 67 meningkat menjadi 77 pada siklus II.

Kata kunci: *metode simulasi, hasil belajar IPS, siswa SD*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Wunut, Tulung, Klaten” dengan baik. Tugas Akhir Skripsi ini diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi S-1 PGSD, Universitas Negeri Yogyakarta, untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya ridho Allah Swt dan bimbingan serta kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan pendidikan di UNY.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam pelaksanaan penelitian.
3. Wakil Dekan 1 Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan rekomendasi permohonan izin dalam pelaksanaan penelitian.
4. Ketua Jurusan PPSD yang telah mendukung kelancaran penyelesaian skripsi ini.
5. Hidayati, M. Hum. selaku Dosen Pembimbing Skripsi I yang dengan sabar telah memberi arahan, bimbingan, dan motivasi selama penyusunan skripsi ini.

6. Sekar Purbarini, K. SIP M. Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang dengan sabar telah memberi arahan, bimbingan, dan motivasi selama penyusunan skripsi ini.
7. Sudarmanto, M. Kes selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan nasehat, arahan dan motivasi terkait hal-hal yang bersifat akademik.
8. Seluruh Dosen jurusan PPSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY yang telah memberikan wawasan, ilmu pengetahuan dan pengalamannya kepada penulis.
9. Eni Kuspariyati, S. Pd selaku Guru kelas V SD Negeri 3 Grenggeng, yang telah bersedia menjadi kolaborator dan membantu dalam pelaksanaan penelitian.
10. Seluruh siswa kelas V SDN Wunut, atas kerjasama yang diberikan selama penulis melaksanakan penelitian.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu, memberikan dukungan dalam bentuk apapun.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 04 Februari 2014
Penulis,



Lilik Kusniansih
NIM 11108247005

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah.	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Definisi Operasional Variabel.....	9
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar	10
1. Kajian Hasil Belajar	10
a. Pengertian Hasil Belajar	10
b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	11
c. Penilaian Hasil Belajar pada Ranah Kognitif dan Ranah Afektif	13

2. Kajian IPS	19
a. Pengertian IPS	19
b. Tujuan Pembelajaran IPS	21
c. Materi IPS di Sekolah Dasar	23
3. Kajian Siswa Sekolah Dasar	24
a. Ciri-Ciri Siswa Sekolah Dasar	24
b. Tugas Perkembangan Anak Usia Sekolah	24
c. Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar	25
B. Tinjauan Metode Simulasi	31
1. Pengertian Metode Simulasi	31
2. Prinsip-Prinsip Metode Simulasi	32
3. Tujuan Metode Simulasi	33
4. Kelebihan Metode Simulasi	35
5. Langkah-langkah dalam Metode Simulasi	36
6. Bentuk-bentuk Metode Simulasi.....	39
C. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan.....	41
D. Kerangka Berpikir.....	42
E. Hipotesis Tindakan	45

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	46
B. Desain Penelitian	47
C. <i>Setting</i> Penelitian	51
D. Subjek Penelitian	51
E. Rancangan Penelitian.....	52
F. Teknik Pengumpulan Data.....	53
G. Instrumen Penelitian	54
H. Validitas	58
I. Teknik Analisa Data	59
J. Kriteria Keberhasilan	61

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian	62
1. Tindakan Pra Penelitian	62
2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I	63
a. Perencanaan	63
b. Pelaksanaan Tindakan.....	64
c. Observasi.....	69
d. Refleksi	75
3. Pelaksanaan Tindakan Siklus II	76
a. Perencanaan	76
b. Pelaksanaan Tindakan.....	77
c. Observasi.....	82
d. Refleksi	89
B. Pembahasan Hasil Penelitian	90
1. Hasil Belajar Pada Ranah Afektif	90
2. Hasil Belajar Pada Ranah Kognitif	93
C. Keterbatasan Penelitian.....	95

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	96
B. Saran	96

DAFTAR PUSTAKA	98
-----------------------------	----

LAMPIRAN	102
-----------------------	-----

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1 Data KKM Per Mapel Semester I Siswa Kelas V.....	4
Tabel 2 Taksonomi Bloom Ranah Kognitif.....	16
Tabel 3 Taksonomi Bloom Ranah Afektif.....	19
Tabel 4 Perbedaan Perkembangan Moral Oleh Piaget.....	28
Tabel 5 Klasifikasi Tahapan Kemampuan Bersosialisasi Sesuai Umur	29
Tabel 6 Kisi–Kisi Instrumen Penilaian Pada Ranah Kognitif.....	55
Tabel 7 Nilai Hasil Belajar Siswa Pra Tindakan	62
Table 8 Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I Pada Pertemuan I	70
Tabel 9 Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I Pada Pertemuan II	71
Tabel 10 Rata-Rata Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Pada Siklus I.....	71
Tabel 11 Hasil Belajar Tindakan Penelitian Siklus I.....	72
Tabel 12 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Pra Tindakan dan Siklus I.....	73
Tabel 13 Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Tes Sebelum Tindakan dan Siklus I	73
Tabel 14 Hasil Refleksi Siklus I dan Rekomendasi Perbaikan Siklus II	76
Tabel 15 Hasil Belajar Ranah Aspek Afektif Siklus II Pada Pertemuan I.....	84
Tabel 16 Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II Pada Pertemuan II	84
Tabel 17 Rata-Rata Hasil Belajar Ranah Afektif Pada Siklus II	85
Tabel 18 Perbandingan Hasil Belajar Ranah Afektif Pada siklus I dan Siklus II.....	85
Tabel 19 Rata-Rata Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa Siklus I dan Siklus II.....	85
Tabel 20 Hasil Belajar Siswa Pada Ranah Kognitif Pada Siklus II.....	87

Tabel 21	Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Pra tindakan, Siklus I, dan Siklus II	87
Tabel 22	Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Tes Sebelum Tindakan, Siklus I, dan Siklus II.....	88
Tabel 23	Daftar Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Pada Siklus I Pada Pertemuan I	119
Tabel 24	Daftar Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Pada Siklus I Pada Pertemuan II.....	120
Tabel 25	Rata-Rata Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Pada Siklus I Pertemuan I dan Pertemuan II.....	121
Tabel 26	Nilai Hasil Belajar Pada Ranah Kognitif Pada Pra Tindakan	122
Tabel 27	Nilai Hasil Belajar Pada Ranah Kognitif Pada Siklus I.....	123
Tabel 28	Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Pada Siklus II Pada Pertemuan I.....	138
Tabel 29	Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Pada Siklus II Pada Pertemuan II	139
Tabel 30	Rata-Rata Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II Pertemuan I dan Pertemuan II.....	140
Tabel 31	Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Ranah Kognitif Pada Siklus II.....	141
Tabel 32	Perbandingan Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Ranah Kognitif Pada PraTindakan,Siklus I,dan Siklus II ...	142

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1 Model Alur Pelaksanaan Tindakan Dalam Penelitian Tindakan Kelas	48
Gambar 2 Siswa Bermain Peran Pada Siklus I Pertemuan I.....	66
Gambar 3 Siswa Bermain Peran Pada Siklus I Pertemuan II	68
Gambar 4 Histogram Hasil Belajar Afektif Pada Siklus I	72
Gambar 5 Diagram Perbandingan Pada Pra Tindakan dan Siklus I	74
Gambar 6 Siswa Bermain Peran Pada Siklus II Pertemuan I	79
Gambar 7 Siswa Bermain Peran Pada Siklus II Pertemuan II	81
Gambar 8 Histogram Hasil Belajar Afektif Pada Siklus II.....	86
Gambar 9 Diagram Perbandingan Hasil Belajar Pada Ranah Kognitif Pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II	88

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1 Daftar Kelompok Bermain Peran	103
Lampiran 2 Instrumen Observasi Guru	104
Lampiran 3 Instrument Observasi Siswa	105
Lampiran 4 RPP Siklus I, Pertemuan I dan Pertemuan II.....	106
Lampiran 5 LKS Siklus I Pertemuan I.....	112
Lampiran 6 LKS Siklus I Pertemuan II	113
Lampiran 7 Soal Evaluasi Siklus I.....	114
Lampiran 8 Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus I	118
Lampiran 9 RPP Siklus II Pertemuan I dan Pertemuan II	124
Lampiran 10 LKS Siklus II Pertemuan I	131
Lampiran 11 LKS Siklus II Pertemuan II	132
Lampiran 12 Soal Evaluasi Siklus II	133
Lampiran 13 Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus II.....	137
Lampiran 14 Hasil Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan I	143
Lampiran 13 Hasil Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan II....	145
Lampiran 14 Hasil Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan I....	147
Lampiran 15 Hasil Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan II...	149
Lampiran 16 Dokumentasi Perijinan	151
Lampiran 17 Surat Expert Judgment	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (Tim BSNP, 2006: 202). Buchari Alma (Ahmad Susanto, 2013: 141) mengemukakan IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti: sejarah, geografi, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi. Pembelajaran IPS tidak dapat lepas dari belajar untuk menguasai proses ilmiah dalam aspek ilmu sosial untuk menemukan/merumuskan konsep/produk ilmiah yang didasari oleh sikap ilmiah secara interdisipliner. Oleh karena itu, kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dalam rumpun mata pelajaran ini berupa keterampilan intelektual yang meliputi keterampilan dasar sebagai kemampuan yang terendah kemudian diikuti keterampilan melakukan proses dan keterampilan tertinggi berupa keterampilan investigasi.

Etin Solihatin dan Raharjo (2005: 15) mengemukakan bahwa tujuan dari IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih

tinggi. Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan agar pembelajaran IPS benar-benar mampu mengkondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar bagi siswa untuk menjadi manusia dan warga negara yang baik.

Berkaitan dengan uraian di atas, IPS tidak dapat melepaskan diri dari kewajiban mengembangkan hasil belajar pada aspek afektif. Aspek afektif ini berkenaan dengan aspek sikap, nilai dan moral. Dengan memberikan aspek ini diharapkan dapat menimbulkan suatu pribadi yang utuh dari siswa yang dibekali dengan pendidikan IPS. Keterampilan sosial yang dibangun melalui ranah kognitif menjadi dasar untuk mengembangkan penguasaan ranah afektif berupa keterampilan sosial dalam bekerjasama dan berkomunikasi dengan kelompok yang majemuk, mencintai lingkungan fisik dan sosialnya serta kemampuan dalam memecahkan berbagai masalah sosial. Hasil belajar yang seharusnya dicapai siswa dalam pembelajaran IPS di SD disesuaikan dengan rumusan Kompetensi Dasar yang ada dalam kurikulum.

Peneliti memilih kelas V berdasarkan data hasil observasi yang dilakukan pada kelas tinggi yaitu kelas IV, kelas V dan kelas VI. Data tersebut adalah sebagai berikut : (1) hasil belajar IPS di kelas IV diperoleh data siswa yang memperoleh KKM (68) hanya 10 orang siswa dari 24 orang siswa (41,67%) dan 14 siswa (58,33%) memerlukan remedial; (2) hasil belajar siswa kelas V menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh KKM (69) hanya 2 orang siswa dari 26 orang siswa (7,69%) dan 24 siswa (92,31%) memerlukan remedial; dan (3) hasil belajar siswa kelas VI

menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh KKM (70) hanya 10 orang siswa dari 19 orang siswa (52,63%) dan 9 siswa (47,37%) memerlukan remedial. Selain uraian hasil belajar IPS pada tiap kelas, peneliti yang sebagai guru di sekolah tersebut mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi di sekolah dasar tersebut. Berdasarkan hasil diskusi antara peneliti dan masing-masing wali kelas, peneliti menetapkan kelas V sebagai subjek penelitian dikarenakan kematangan objek peneliti yang siap untuk dilakukannya tindakan kelas. Selain itu, peneliti tidak menggunakan kelas IV karena obyek yang masih pada tahap peralihan dari kelas III. Sedangkan peneliti tidak menggunakan kelas VI karena kelas VI waktu banyak diintensifkan untuk menghadapi ujian-ujian yang sebentar lagi akan dilaksanakan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti dikelas V SD N Wunut pada mata pelajaran IPS, menunjukkan bahwa hasil belajar sebagian besar siswa khususnya jika dilihat dari nilai ulangan semester 1 dimana materi yang dipelajari siswa di semester 1 cenderung pada materi sejarah kurang memuaskan. Fakta ini dibuktikan secara kuantitatif dengan hasil ujian semester I menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh KKM (69) hanya 2 orang siswa dari 26 orang siswa (7,69%) dan 24 siswa (92,31%) memerlukan remedial. Rendahnya hasil ujian pada mata pelajaran IPS ini menandakan bahwa pembelajaran yang dilakukan harus diperbaiki. Berikut tabel Ketuntasan Minimal per Mapel semester I siswa kelas V :

Tabel 1. Data Ketuntasan Minimal per Mapel Semester I siswa kelas V

No	Mata Pelajaran	Ketuntasan Minimal				Rata-rata
		Tuntas	Belum Tuntas	Persentase (%)		
				Tuntas	Belum Tuntas	
1	Bahasa Indonesia	8	18	30,76	69,24	62
2	Ilmu Pendidikan Alam (IPA)	14	12	53,85	46,15	69
3	Ilmu Pendidikan Sosial (IPS)	2	24	7,69	92,31	55
4	Matematika	5	21	19,23	80,77	56
5	Pkn	9	17	34,62	65,38	62

Data di atas menunjukkan penguasaan siswa terhadap materi (aspek kognitif). Untuk aspek afektif, ditunjukkan dari sikap yang ditampilkan siswa dari proses pembelajaran. Ketika proses pembelajaran, siswa tidak terlibat secara aktif hal tersebut dapat dilihat dari sikap siswa lebih banyak duduk diam dan takut bertanya. Saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa, siswa hanya diam saja tanpa mau mencoba untuk memecahkan persoalan yang diberikan oleh guru. Hal inilah yang membuat suasana pada proses pembelajaran tidak terlihat menyenangkan karena kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran dikelas.

Selain itu, pada saat guru menyampaikan materi pada awalnya siswa terlihat fokus memperhatikan penjelasan guru. Namun beberapa menit fokus perhatian beberapa siswa berkurang sehingga siswa lebih memilih untuk berbicara dengan teman sebangku daripada menyimak materi pembelajaran. Ada pula siswa yang merasa bosan sehingga meletakkan kepalanya di atas meja. Kondisi yang demikian

membuat guru harus mengingatkan siswa tersebut agar tetap fokus dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran yang seharusnya dapat meningkatkan minat belajar siswa. Guru lebih banyak menggunakan papan tulis untuk menuliskan point-point penting dari materi- materi yang sedang disampaikan. Hal inilah yang membuat siswa merasa sulit memahami materi yang disampaikan guru. Guru tidak menggunakan media karena pengetahuan guru tentang media terbatas, hal ini sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V yang mengatakan bahwa guru tidak dapat menggunakan media secara optimal karena keterbatasan pengetahuan guru tentang media. Selain itu, media pembelajaran IPS di sekolah tersebut hanya terbatas yaitu hanya memiliki koleksi CD pembelajaran dari pemerintah dan tidak pernah digunakan. Hal inilah yang membuat nilai hasil belajar IPS menjadi rendah.

Pembelajaran IPS di kelas V dirasakan kurang bervariasi. Hal itu sesuai wawancara peneliti dengan guru kelas V dimana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah. Guru juga sering memberikan tugas kepada siswa untuk membaca sendiri dari buku paket. Selain itu, siswa mengatakan merasa bosan pada saat pembelajaran di kelas. Sering guru mengharapkan siswanya mengerti apa yang telah diajarkan sementara siswa sering menyatakan bahwa mereka telah mengerti apa yang telah diajarkan guru. Tetapi apa sebenarnya yang dimaksud dengan mengerti itu masih belum jelas. Penyampaian materi yang kurang jelas inilah yang membuat hasil belajar siswa menjadi rendah.

Proses pembelajaran yang dikatakan berhasil apabila ada perubahan pada siswa. Salah satu metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS adalah metode simulasi. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Kris Sulistiyoningsih dengan judul skripsi “ Peningkatan Aktivitas dan Hasil belajar siswa kelas IV melalui metode simulasi pada mata pelajaran IPS dengan materi sikap kepahlawanan dan patriotisme SD N Jomerto 02 Patrang Jember tahun pelajaran 2011/2012” menunjukkan bahwa melalui metode simulasi dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Jomerto 02 Kecamatan Patrang Jember dengan tingkat ketuntasan minimal pada siklus 2 mencapai 93%.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka metode simulasi dapat menjadi salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa dalam upaya pemecahan masalah yang dihadapi oleh guru SDN Wunut dalam pembelajaran IPS di kelas V. Dalam metode pembelajaran simulasi ranah yang diutamakan adalah ranah keterampilan dalam mempraktekan teori yang dipelajari, sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS bukan hanya sebatas kemampuan dalam memahami konsep sehingga dalam proses pembelajaran siswa SD harus dibiasakan untuk menghadapi kondisi yang akan dihadapi di dunia nyata yaitu masyarakat. Metode yang mampu menciptakan kondisi nyata ke dalam kondisi yang bukan sebenarnya adalah metode simulasi. Apalagi materi yang ada pada kelas V banyak materi tentang sejarah sehingga penerapan dengan metode simulasi ini siswa diharapkan dapat menghayati nilai-nilai perjuangan bangsa dan memperoleh

pengalaman belajar langsung. Oleh karena itu, untuk memecahkan permasalahan di SDN Wunut perlu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas permasalahan yang ditemukan dikelas V SDN Wunut dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Siswa belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
2. Masih minimnya penggunaan media dalam pembelajaran IPS.
3. Kurangnya fokus perhatian siswa pada proses pembelajaran
4. Dalam pembelajaran IPS kelas V kurang bervariasi dalam menggunakan metode pembelajaran.
5. Hasil belajar IPS rendah yang dibuktikan perolehan rata-rata nilai hasil belajar sebesar 55

C. Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang ditemukan pada pembelajaran IPS di kelas V SDN Wunut, Tulung, Klaten dan penelitian lebih terfokus serta mendalam maka penelitian ini dibatasi pada rendahnya hasil belajar IPS

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar IPS melalui penerapan metode simulasi pada siswa kelas V SD N Wunut, Tulung, Klaten ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk 1) memperbaiki kualitas pada proses pembelajaran dan 2) meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD N Wunut, Tulung, Klaten dengan penerapan metode simulasi

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di SD N Wunut, kecamatan Tulung, Kabupaten Klaten ini memiliki beberapa manfaat antara lain :

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memperkuat teori tentang metode simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan menjadi alternatif solusi dalam memilih metode pembelajaran

b. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini hasil belajar IPS siswa dapat meningkat.

c. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan dan bahan pertimbangan bagi SD Negeri Wunut untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.

G. Definisi Operasional Variabel

1. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar dalam penelitian ini mencakup pada ranah kognitif dan ranah afektif. Adapun materi IPS lebih banyak pada materi ilmu sejarah terutama pada materi perjuangan kemerdekaan Indonesia. Sedangkan pada ranah afektif dalam penelitian ini adalah sikap siswa terhadap IPS.

2. Metode Simulasi

Metode Simulasi merupakan metode pembelajaran dimana pengajarannya dengan tingkah laku tiruan. Adapun langkah-langkah dalam metode simulasi (a) tahap persiapan, seperti menetapkan masalah, menetapkan pemain yang akan terlibat, waktu yang disediakan, peranan yang akan diperankan pemain, dan pemberian kesempatan siswa untuk bertanya jawab pada siswa yang terlibat pemeranan simulasi; (b) tahap pelaksanaan/tindakan simulasi seperti pembentukan kelompok bermain peran, partisipasi aktif dari siswa yang tidak berperan dalam simulasi, guru memberikan bimbingan kepada siswa yang kesulitan serta mendorong siswa untuk berpikir dalam menyelesaikan masalah; dan (c) tahap penutup/evaluasi seperti diskusi kelompok tentang jalannya simulasi maupun cerita yang disimulasikan, guru mendorong siswa untuk memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi serta merumuskan kesimpulan.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar

1. Kajian Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Mulyono Abdurrahman (2003: 37) mengemukakan bahwa hasil belajar yaitu kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Sementara itu, Syaiful dan Aswan (2006: 107) mengemukakan bahwa setiap proses belajar selalu menghasilkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai ditingkat mana prestasi (hasil) belajar yang dicapai. Purwanto (2008: 44) hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu, “ hasil “ dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Dalam kegiatan belajar mengajar setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibandingkan sebelumnya. Proses pengajaran merupakan sebuah aktivitas sadar untuk membuat siswa belajar. Proses sadar mengandung implikasi bahwa pengajaran merupakan proses yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran (*goal directed*).

Ahmad Susanto (2013: 5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hal ini juga dipertegas dengan oleh Nawawi (Ahmad Susanto, 2013: 5) hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa

dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan uraian pendapat di atas dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Potensi perilaku manusia dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotorik dimana belajar mengusahakan perubahan perilaku dalam domain-domain tersebut sehingga hasil belajar merupakan perubahan perilaku dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotori.

b. Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Ahmad Susanto (2013: 12) hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal yaitu :a) siswa, dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa baik jasmani maupun rohani, b) lingkungan, yang termasuk dalam lingkungan antara lain sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan keluarga, dan lingkungan. Pendapat yang senada dikemukakan oleh Wasliman (Ahmad Susanto, 2013: 12) hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik faktor internal, meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan, maupun faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Sementara itu pendapat yang sama juga disampaikan oleh Noer Rohmah (2012: 51) Faktor faktor yang mempengaruhi prestasi belajar (hasil belajar) yaitu (1) Faktor lingkungan, yang termasuk dalam faktor lingkungan yaitu :a) Lingkungan alami, yang dimaksud dengan lingkungan alami adalah keadaan lingkungan disekitar siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar, seperti temperatur udara dan kelembaban; b)Lingkungan sosial, lingkungan sosial budaya yaitu hubungan dengan manusia sebagai makhluk social; (2) Faktor instrumental, faktor instrumental adalah faktor yang ada dan pemanfaatannya telah dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan, faktor ini dapat berupa *hardware* (perangkat keras) seperti gedung, perlengkapan belajar, alat praktikum. *Software* (perangkat lunak), perangkat ini berupa kurikulum, program, peraturan dan pedoman pembelajaran; (3) Kondisi fisiologis sangat berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran seorang siswa. Seorang siswa yang dalam kondisi bugar jasmaninya akan berlainan dengan belajarnya siswa yang dalam keadaan kelelahan; (4) Kondisi psikologis yang mempengaruhi proses dan hasil belajar antara lain minat, bakat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif.

Berdasarkan uraian pendapat di atas semakin jelas bahwa hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terlibat beberapa faktor yang saling mempengaruhinya. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut. Faktor yang utama adalah faktor yang ada dalam diri siswa (faktor internal) yaitu kecerdasan siswa, kesiapan siswa, bakat, minat, kemauan

belajar dan faktor dari lingkungan/ luar siswa (faktor eksternal) yaitu model penyajian materi, sikap guru suasana belajar, kompetensi guru, dan kepribadian guru.

c. Penilaian Hasil Belajar Pada Ranah Kognitif dan Afektif

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan hasil belajar pada ranah kognitif dan afektif. Berikut penjelasan tiap penilaian hasil belajar :

1) Ranah Kognitif

Martinis Yamin (2003: 27) tujuan kognitif berorientasi kepada kemampuan intelektual yang lebih sederhana yaitu mengingat sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan gagasan, metode, atau prosedur yang sebelumnya dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kawasan kognitif adalah sub taksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari “pengetahuan” sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu “evaluasi”. Sedangkan Bloom,dkk (Dimyati dan Mudjiono, 2002: 26) ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku, yaitu :

- a) *Pengetahuan*, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip atau metode.
- b) *Pemahaman*, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c) *Penerapan*, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah nyata dan baru. Misalnya menggunakan prinsip.

- d) *Analisa*, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian – bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- e) *Sintesis*, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program kerja
- f) *Evaluasi*, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya kemampuan menilai hasil karangan.

Sementara itu Trianto (2010: 191) menyatakan bahwa materi yang diberikan dalam Pendidikan IPS mencakup aspek kognitif secara terperinci dapat dibagi menjadi empat jenis yaitu: (a) fakta, materi fakta adalah materi berupa nama–nama objek, nama tempat, nama orang, lambang, peristiwa sejarah, nama bagian atau komponen benda, dll; (b) konsep, materi konsep berupa pengertian, definisi, hakikat, inti isi; (c) prinsip, materi jenis prinsip berupa dalil, rumus, postulat adagium, paradigma, dan teori; dan (d) Prosedur , materi jenis prosedur berupa langkah–langkah mengerjakan sesuatu secara urut, misalnya langkah–langkah berdiskusi secara demokratis

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga tahapan dalam ranah kognitif, yaitu : (a) pengetahuan (*Knowlegde/CI*) adalah kemampuan yang paling rendah tetapi paling dasar dalam kawasan kognitif. Kemampuan untuk mengetahui ialah kemampuan untuk mengenal atau mengingat kembali sesuatu objek, ide, prosedur, prinsip atau teori yang pernah ditemukan dalam pengalaman tanpa memanipulasinya dalam bentuk atau simbol lain. Kemampuan mengetahui sedikit lebih rendah dibawah

kemampuan memahami, karena itu orang yang mengetahui belum tentu memahami atau mengerti apa yang diketahui; (b) Pemahaman (*Comprehension/C2*) kemampuan memahami dapat juga disebut dengan istilah “ mengerti”. Kegiatan yang diperlukan untuk bisa sampai tujuan ini ialah kegiatan mental intelektual yang mengorganisasikan materi yang telah diketahui. Temuan–temuan yang didapat dari mengetahui seperti definisi, informasi, peristiwa, fakta, disusun kembali dalam struktur kognitif yang ada; dan (c) Penerapan (*Application/C3*) penerapan ialah kemampuan untuk menggunakan konsep, prinsip, prosedur, atau teori tertentu pada situasi tertentu. Jika seseorang berhadapan dengan suatu masalah konkret, maka ia pertama–tama menyelidiki unsur–unsur yang ada di dalam masalah yang dihadapi, menggolong – golongkannya, dan memilih konsep atau prinsip atau teori yang telah dimiliki (pada tahap pemahaman) mencoba menyelesaikannya.

Berikut adalah paparan contoh-contoh kegiatan pembelajaran dan kata kerja operasional ranah pembelajaran dalam taksonomi Bloom pada ranah kognitif yang digunakan oleh peneliti dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) :

*Tabel 2. Bloom's Taxonomy Learning Domain – The Cognitive Domain (1956)
bersumber dari Suryono dan Hariyanto hal. 169-170*

No	Kategori	Paparan Perilaku	Contoh-contoh Kegiatan Pembelajaran serta Bukti-bukti/Hasil Belajar yang Diukur/Dinilai	Kata Kunci (kata kerja yang menggambarkan aktivitas pembelajaran)
1	Pengetahuan (<i>compreledge</i>)	Mengingat atau mengenali informasi	tes pilgan, menghitung fakta-fakta atau statistik, mengingat proses, hukum, definisi, mengutip hukum atau prosedur	Menyusun, mendefinisikan, memaparkan, melabel, mendaftar, mengingat, mengenali, menghubungkan, mereproduksi, memilih, menyatakan
2	Pemahaman (<i>comprehension</i>)	Memahami makna, menyatakan data dengan kata sendiri, menafsirkan, ekstrapolasi, menerjemahkan	Menjelaskan atau menafsirkan makna dari suatu skenario atau pernyataan tertentu, menyarankan perlakuan, reaksi atau pemecahan masalah tertentu, memberikan contoh atau metafora.	Menjelaskan, mengulangi, menyusun ulang kata-kata, mengkritik, menggolongkan, meringkas, menggambarkan, menerjemahkan, mereviu, melaporkan, mendiskusikan, menuliskan kembali, memperkirakan, menafsirkan, mengkategorikan, mengacu, memberi contoh
3	Penerapan (<i>application</i>)	Menggunakan atau menerapkan pengetahuan, membuat teori menjadi praktik, menggunakan pengetahuan sebagai respon pada kenyataan	Mengubah teori menjadi efek praktis, mendemonstrasikan, memecahkan masalah, mengelola aktivitas	Menggunakan, menerapkan, menemukan, mengelola, menjalankan, menyelesaikan, menghasilkan, mengimplementasikan, membangun, mengubah, menyiapkan, menyelenggarakan, melaksanakan, mereaksikan merespon, memerankan

2) Ranah Afektif

Martinis Yamin (2003: 32) menyatakan bahwa kawasan afektif merupakan tujuan yang berhubungan dengan perasaan, emosi, sistem, nilai, dan sikap hati (*attitude*) yang menunjukkan penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu. Tujuan afektif terdiri dari yang paling sederhana yaitu memperhatikan suatu fenomena sampai kepada yang kompleks yang merupakan faktor internal seseorang seperti kepribadian

dan hati nurani. Dalam literatur tujuan afektif disebut sebagai minat, sikap hati, sikap menghargai, sistem nilai serta kecenderungan emosi. Sementara itu, Krathwohl dan Bloom,dkk (Dimiyati dan Mudjiono, 2002: 27) ranah afektif terdiri dari lima perilaku-perilaku, yaitu :

- a) *Penerimaan*, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut. Misalnya kemampuan mengakui adanya perbedaan-perbedaan.
- b) *Partisipasi*, yang mencakup kerelaan, ketersediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan. Misalnya mematuhi aturan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- c) *Penilaian dan penentuan sikap*, yang mencakup menerima suatu nilai, menghargai, mengakui dan menentukan sikap. Misalnya menerima suatu pendapat orang lain.
- d) *Organisasi*, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup. Misalnya menempatkan nilai dalam suatu skala nilai dan dijadikan pedoman bertindak secara bertanggung jawab.
- e) *Pembentukan pola hidup*, yang mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi. Misalnya kemampuan mempertimbangkan dan menunjukkan tindakan yang berdisiplin

Nana Sudjana (2010: 29) mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Pernyataan tersebut mengungkapkan bahwa pada dasarnya ranah kognitif dan afektif memiliki

keterkaitan, namun pada kenyataannya pada proses belajar mengajar di kelas guru masih mengabaikan penilaian afektif. Guru lebih sering melakukan penilaian pada ranah kognitif. Sementara itu, Zainal Arifin (2009: 183) berpendapat bahwa penilaian yang berkenaan dengan aspek afektif, peserta didik memiliki keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan ajaran agama dan kepercayaan masing – masing yang tercemin dalam perilaku sehari – hari, memiliki nilai etika dan estetika,serta mampu mengamalkan dan mengekspresikannya dalam kehidupan sehari-hari, memiliki nilai-nilai demokrasi, toleransi dan humaniora serta menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara baik dalam lingkungan nasional maupun global.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga tahapan dalam ranah afektif, yaitu: 1) Menerima (*receive/A1*) mencakup pada kesediaan memperhatikan hal tertentu serta mengakui adanya perbedaan, 2) Berpartisipasi (*participation/A2*) dimana sikap yang dikembangkan adalah ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan, adanya kerelaan dan ketersediaan memperhatikan dalam kegiatan. 3) Penilaian (*value/A3*) yaitu sikap menerima, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap, misalnya menerima suatu pendapat orang lain.

Berikut adalah paparan, contoh-contoh kegiatan pembelajaran, dan kata kerja operasional ranah pembelajaran dalam taksonomi Bloom pada ranah afektif yang digunakan peneliti dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) :

Tabel 3. Bloom's Taxonomy Learning Domain – The Affective Domain (1964) bersumber dari Suryono dan Hariyanto hal.172

No	Kategori	Paparan Perilaku	Contoh-contoh Kegiatan Pembelajaran serta Bukti-bukti/Hasil Belajar yang Diukur/Dinilai	Kata Kunci (kata kerja yang menggambarkan aktivitas pembelajaran)
1	Menerima (<i>receive</i>)	Terbuka untuk pengalaman, kemampuan untuk mendengarkan	Mendengarkan guru atau pelatih, menaruh perhatian terhadap sesi atau pengalaman belajar, membuat catatan, bergiliran, menyediakan waktu untuk pengalaman belajar, berpartisipasi pasif	Bertanya, mendengarkan, fokus, mengunjungi, mengambil bagian, mendiskusikan, mengenali, mendengar, terbuka untuk, mempertahankan, mengikuti, melakukan, merasa, membaca, berkonsentrasi
2	Melaporkan (<i>report</i>)	Bereaksi dan berpartisipasi aktif	Berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok, berpartisipasi aktif dalam kegiatan, menaruh minat pada dampak, antusias untuk bertindak, bertanya dan mengembangkan gagasan, mengusulkan penafsiran	Bereaksi, menanggapi, mencari kejelasan, menafsirkan, mengklarifikasi, membuktikan acuan dan contoh yang lain, berkontribusi, bertanya, menyajikan, mengutip, menjadi bergairah, atau bersemangat, membantu tim, menuliskan, melakukan
3	Menilai (<i>value</i>)	Menyepakati nilai-nilai dan menyatakan pendapat pribadi	Menetapkan gagasan yang bermanfaat dan relevan, mengalami, menerima atau berkomitmen terhadap pendirian atau tindakan khusus	Beragumen, menantang, berdebat, membuktikan, kesalahan, berkonfrontasi/menentang, mempertimbangkan, membujuk, mengkritik

2. Kajian IPS

a. Pengertian IPS

Nursid Sumaatmadja (1984: 10-11) IPS adalah teori-konsep-prinsip yang ada dan berlaku pada Ilmu sosial. Ilmu sosial dengan bidang-bidang keilmuannya

digunakan untuk melakukan pendekatan, analisa, dan menyusun alternatif pemecahan masalah social yang dilaksanakan pada kajian IPS. Dimana pengajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya.

N. Daldjoeni (1981: 7) mendefinisikan IPS sebagai ilmu pengetahuan tentang manusia didalam kelompok yang disebut masyarakat, dengan menggunakan ilmu politik, ekonomi, sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dsb. Dimana dalam pelaksanaannya kegiatan belajar-mengajar IPS membahas manusia dengan lingkungannya dari sudut ilmu social, politik, budaya, pada masa lampau, sekarang dan masa mendatang pada lingkungan yang dekat dan yang jauh.

Sementara itu Djodjo Suradisastra, dkk (1992/1993: 5- 6) mengartikan IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia selalu hidup bersama dengan sesamanya, dimana dalam kehidupannya itu mereka harus mampu mengatasi rintangan-rintangan yang mungkin timbul dari sekelilingnya maupun dari akibat hidup bersama. Ahmad Susanto (2013: 137) mendefinisikan IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa, khususnya ditingkat dasar dan menengah.

Berdasarkan uraian pendapat yang dikemukakan oleh ahli di atas dapat kita simpulkan IPS merupakan mata pelajaran yang berkaitan dengan cabang-cabang ilmu sosial antara lain sosiologi, sejarah, geografi, politik, antropologi, ekonomi yang

mempelajari kehidupan masyarakat terkait dengan gejala dan masalah sosial sehingga dapat memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa .

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Etin Solihatin dan Raharjo (2005: 15) tujuan dari IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan agar pembelajaran Pendidikan IPS benar-benar mampu mengkondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar bagi siswa untuk menjadi manusia dan warga negara yang baik.

Sementara itu pendapat yang sama disampaikan oleh Gross,1978 (Trianto, 2010: 173) tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (pendidikan IPS) adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya dimasyarakat dan untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapi. Hal senada juga diungkapkan oleh Ahmad Susanto (2013: 145) tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun menimpa masyarakat.

Demikian pula dalam kaitannya dengan KTSP, pemerintah telah memberikan arah yang jelas pada tujuan dan ruang lingkup pembelajaran IPS yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Secara terperinci, Munir (Ahmad Susanto, 2013: 150-151) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar, antara lain: (a) membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan kelak di masyarakat; (b) membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat; (c) membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan bidang keilmuan serta bidang keahlian; (d) membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan keilmuan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut; dan (e) membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan

IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Maka berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran IPS yang di sekolah dasar mempunyai tujuan yang bukan hanya membekali siswa dengan berbagai informasi yang berupa materi hafalan (kognitif) tetapi tujuan IPS juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir agar siswa dapat mengkaji berbagai kenyataan sosial beserta permasalahannya.

c. Materi IPS di Sekolah Dasar

Pada materi kelas V semester ganjil tahun ajaran 2013/2014 sebagian besar berorientasi pada sejarah yaitu tentang kemerdekaan. Berikut materi keseluruhan mata pelajaran IPS kelas V semester ganjil :

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia	2.1.Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang
	2.2.Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia
	2.3.Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan
	2.4.Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

Adapun materi yang diteliti pada Standar Kompetensi : Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Dan pada Kompetensi Dasar : Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan.

3. Kajian Siswa Sekolah Dasar

a. Ciri –ciri siswa Sekolah Dasar

Sumadi Suryabrata (2002: 27) mengelompokkan masa usia SD menjadi masa kelas rendah dan masa kelas tinggi dengan ciri-ciri sebagai berikut :

1) Ciri anak masa kelas rendah

Adapun ciri–ciri anak masa kelas rendah adalah sebagai berikut (a) Ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah; (b) Suka memuji diri sendiri; (c) Kalau tidak dapat menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan, tugas atau pekerjaan itu dianggapnya tidak penting; (d) Suka membandingkan dirinya dengan anak lain, jika hal itu menguntungkan dirinya; dan (e) Suka meremehkan orang lain

2) Ciri anak masa kelas tinggi

Adapun ciri-ciri anak masa kelas tinggi antara lain: (a) Perhatian tertuju pada kehidupan praktis sehari–hari; (b) Ingin tahu, ingin belajar dan realistis; (c) Timbul minat kepada pelajaran–pelajaran khusus; (d) Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya disekolah; dan (e) Anak–anak suka membentuk kelompok sebaya atau *peer group* untuk bermain bersama, mereka membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya

b. Tugas Perkembangan Anak Usia Sekolah

Syamsu Yusuf dan Nani M. Sugandhi (2011: 15) tugas perkembangan anak usia sekolah antara lain (a) belajar memperoleh keterampilan fisik untuk melakukan permainan; (b) belajar membentuk sikap yang sehat terhadap dirinya sendiri sebagai makhluk biologis; (c) belajar bergaul dengan teman sebaya; (d) belajar memainkan

peranan sesuai dengan jenis kelaminnya; (e) belajar keterampilan dasar membaca, menulis, dan berhitung; (f) belajar mengembangkan konsep sehari-hari; (g) mengembangkan kata hati; (h) belajar memperoleh kebebasan yang bersifat pribadi (bersikap mandiri); dan (i) mengembangkan sikap positif terhadap kelompok sosial.

Havighurst (Ahmad Susanto, 2013: 72) tugas perkembangan adalah tugas yang muncul pada saat atau sekitar suatu periode tertentu dari kehidupan individu yang jika berhasil akan menimbulkan rasa bangga dan membawa kearah keberhasilan dalam melaksanakan tugas-tugas berikutnya. Perkembangan mental pada anak sekolah dasar yang paling menonjol sebagaimana dikemukakan di atas meliputi perkembangan intelektual, bahasa, social, emosi dan moral keagamaan.

c. Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar

a. Perkembangan kognitif

Wina Sanjaya (2008: 261) perkembangan kognitif adalah perkembangan yang berkenaan dengan perilaku mental seseorang yang meliputi: pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, dan pemecahan masalah. Piaget (Wina Sanjaya, 2008 : 261) kemampuan kognitif merupakan suatu yang fundamental yang mengarahkan dan membimbing perilaku anak. Tahap–tahap perkembangan kognitif , Piaget terdiri dari 4 fase, yaitu:

- Sensori-motor yang berkembang dari mulai lahir sampai 2 tahun
- Pra-operasional mulai dari 2 tahun sampai 7 tahun
- Operasional konkret berkembang dari 7 tahun sampai 11 tahun

- Operasional formal yang mulai dari 11 sampai dengan 14 tahun keatas.

Dilihat dari aspek perkembangan kognitif menurut Piaget siswa kelas V berada pada tahap operasi konkret yang ditandai dengan kemampuan (1) mengklasifikasikan (mengkelompokkan) benda-benda berdasarkan ciri yang sama; (2) menyusun atau mengasosiasikan (menghubungkan atau menghitung) angka-angka atau bilangan; dan (3) memecahkan masalah (*problem solving*) yang sederhana. Pada usia sekolah dasar, anak dapat mereaksi rangsangan intelektual atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif seperti membaca, menulis, dan menghitung.

b. Perkembangan Fisik

Syamsu Yusuf dan Nani M. Gandhi (2011: 59-60) mengemukakan perkembangan motorik anak sudah terkoordinasi dengan baik. Hal ini karena seiring pertumbuhan fisik siswa yang beranjak matang, maka perkembangan motorik siswa sudah dapat terkoordinasi dengan baik dimana setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan dan minatnya. Anak menggerakkan anggota badannya dengan tujuan yang jelas seperti: 1) menggerakkan tangan untuk menulis, menggambar, mengambil makanan, melempar bola, dsb; dan 2) menggerakkan kaki untuk menendang bola, lari mengejar teman pada saat bermain, dsb. Perkembangan fisik yang normal merupakan salah satu faktor penentu kelancaran proses belajar, baik dalam bidang pengetahuan maupun keterampilan.

c. Perkembangan Bahasa

Sunarto dan Agung Hartono (2008: 140) mengemukakan kemampuan berbahasa dan kemampuan berfikir saling berpengaruh satu sama lain. Dimana seseorang yang rendah kemampuan berfikirnya akan mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat yang logis, baik, dan sistematis. Hal ini berakibat sulitnya berkomunikasi mengingat salah satu fungsi bahasa adalah untuk berkomunikasi. Sementara itu Syamsu Yusuf (2011 : 63) perkembangan bahasa yang ada di sekolah dengan diberikannya mata pelajaran bahasa Indonesia, dengan diberikannya pelajaran bahasa di sekolah para siswa diharapkan dapat menguasai dan menggunakannya sebagai alat untuk (1) berkomunikasi secara baik dengan orang lain; (2) mengekspresikan pikiran, perasaan, sikap, atau pendapatnya; dan (3) memahami isi dari setiap bahan bacaan (buku, majalah, Koran, atau referensi yang lain) yang dibaca.

Untuk mengembangkan kemampuan bahasa dapat melalui tulisan yaitu membuat karangan atau tulisan tentang berbagai hal yang berkaitan dengan pengalaman hidupnya sendiri. Selain dengan tulisan, siswa juga dapat menguasai keterampilan membaca dan berkomunikasi dengan orang lain, karena anak yang suka membaca atau mendengarkan cerita akan lebih bersifat kritis. Sehingga perkembangan siswa dalam aspek bahasa dapat berkembang dalam berpikir (menyatakan pendapat atau gagasan).

d. Perkembangan Sosial dan Moral

Wina Sanjaya (2008: 268) perkembangan sosial dan moral siswa merupakan aspek penting yang harus dipahami oleh setiap perancang pembelajaran. Hal ini

disebabkan pengembangan aspek sosial dan moral adalah dasar dalam proses pendidikan. Keberhasilan pengembangan sosial dan moral siswa disekolah akan sangat tergantung pada kemampuan guru membangun sistem sosial pada setiap siswa. Berikut adalah tabel perbedaan perkembangan moral yang diajukan oleh Piaget (Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhamad, 2011: 268) :

Tabel 4. Perbedaan Perkembangan Moral Oleh Piaget

Tahapan	Perkiraan Usia	Perkembangan
0	4-6 tahun	Anak berpendapat bahwa pandangan dia hanya satu-satunya kemungkinan
1	6-8 tahun	Anak sadar bahwa orang lain mengintegrasikan suatu situasi dengan cara berbeda dengan interpretasi mereka sendiri
2	8-10 tahun	Anak mempunyai kepedulian yang bertolak belakang menyadari bahwa oranglain mempunyai pandangan yang berbeda dngan oranglain peduli bahwa dia memiliki pandangan tertentu. Anak mengerti bahwa membiarkan orang lain tahu bahwa permohonannya tidak akan dilupakan.
3	10-12 tahun	Anak dapat membayangkan bahwa perspektif orang ketiga perlu diperhitungkan
4	Remaja	Orang-orang sadar bahwa komunikasi dan pengambilan peran tidak selalu dapat menyelesaikan masalah untuk mengatasi nilai-nilai lawannya

Dari tabel di atas anak kelas V terdapat pada usia 10-12 tahun dimana perkembangan moralnya lebih akan dapat meningkat jika banyak pendapat yang diungkapkan. Sedangkan Kohlberg (Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhamad, 2011 : 270) mengatakan bahwa anak usia 10-13 tahun masuk pada tingkat *conventional morality*, dimana anak-anak telah menginternalisasikan figure kekuasaan standar.

Mereka patuh terhadap peraturan untuk menyenangkan orang lain atau mempertahankan perintah.

Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhamad (2011: 272-273) pada perkembangan sosial pada anak-anak banyak dipengaruhi oleh lingkungan teman sebayanya dan juga karena pengaruh kemajuan teknologi. Sementara itu Syamsu Yusuf (2011: 65) mengartikan bahwa perkembangan social adalah pencapaian kematangan dalam hubungan atau interaksi social, dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi, dan moral agama. Dibawah ini klasifikasi tahapan kemampuan bersosialisasi sesuai umurnya :

Tabel 5. Klasifikasi Tahapan Kemampuan Bersosialisasi Sesuai Umur

Tahapan	Usia	Karakteristik
0. Persahabatan sementara	3-7	Anak-anak bersifat egosentrik, mereka berfikir hanya mengenai sesuatu yang mereka inginkan dari hubungan. Anak-anak membatasi teman sebagai seberapa dekat dengan tempat tinggalnya. Anak-anak menilai teman hanya untuk materi atau cirri-ciri fisiknya, misalnya kegagahan, badannya tegap, cantik dan sebagainya.
1. Bantuan satu arah	4-9	Anak-anak membatasi teman sebagai seseorang yang mau mengerjakan sesuatu sebagaimana dilakukan oleh temannya. Dia mau meminjami saya penggaris. Dia bukan teman saya lagi karena tidak mau bermain bersama saya.
2. Dua cara bekerja sama	6-12	Persahabatan melibatkan masalah menerima dan memberi, namun masih ada unsur membedakan kepentingan diri daripada kepentingan orang lain
3. Keintiman bagi hubungan (dua belah pihak	9-15	Anak-anak memandang persahabatan seperti sesuatu yang berlangsung lama, sestemik, perhubungan yang komit untuk memecahkan masalah lebih daripada apabila mereka

Tahapan	Usia	Karakteristik
		mengerjakan sesuatu masing-masing. Anak perempuan mengembangkan satu atau dua teman dekat, sedangkan anak laki-laki lebih banyak mempunyai teman namun kurang intim
4. Keintiman bagi hubungan (dua belah pihak	9-15	Anak-anak memandang persahabatan seperti sesuatu yang berlangsung lama, sistemik, perhubungan yang komit untuk memecahkan masalah lebih daripada apabila mereka mengerjakan sesuatu masing-masing. Anak perempuan mengembangkan satu atau dua teman dekat, sedangkan anak laki-laki lebih banyak mempunyai teman namun kurang intim
5. Kebebasan secara otomatis	12-dst	Anak-anak saling menghargai kebutuhan temannya untuk keduanya saling bergantung atau memiliki otonomi. Seseorang yang baik adalah komitmen yang nyata dan resiko yang harus diambil. Anak harus dapat mendukung, mempercayai dan member namun juga bersiap untuk saling berpisah

Dari tabel klasifikasi di atas dapat diketahui bahwa siswa kelas V SD N Wunut terdapat dalam tahapan dua cara bekerjasama, hal ini sesuai dengan rentang umur siswa yaitu pada usia 6-12 tahun yaitu dimana dalam perkembangan sosialnya siswa memandang persahabatan melibatkan masalah menerima dan memberi, namun masih ada unsur membedakan kepentingan diri daripada kepentingan orang lain. Namun karena perkembangan social ini, siswa dapat menyesuaikan dirinya dengan kelompok teman sebaya maupun lingkungan masyarakat sekitar. Dalam proses belajar di sekolah kematangan perkembangan sosial ini dapat digunakan untuk tugas-tugas kelompok sehingga memberikan kepada siswa untuk menunjukkan prestasinya dan siswa dapat belajar tentang sikap dan kebiasaan dalam bekerjasama, saling menghormati, bertenggang rasa, dan bertanggung jawab

B. Tinjauan Metode Simulasi

1. Pengertian Metode Simulasi

Mulyani Sumantri dan Johar Permana (1998/1999: 161) metode simulasi diartikan sebagai cara penyajian pengajaran dengan menggunakan situasi tiruan untuk menggambarkan situasi sebenarnya agar diperoleh pemahaman tentang hakikat suatu konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu.

Sementara itu Hasibuan dan Mudjiono (1986: 27) simulasi adalah tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura saja, dari kata *simulate* yang artinya pura – pura atau berbuat seolah-olah dan *simulation* artinya tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura saja. Simulasi dapat berupa *role playing*, psikodrama, sosiodrama dan permainan. Hal senada juga dinyatakan oleh Muhammad Ali (1983: 83) bahwa simulasi dapat diartikan sebagai suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan. Simulasi pada dasarnya semacam permainan dalam pengajaran yang diangkat dari realita kehidupan. Tujuannya untuk memberikan pemahaman tentang sesuatu konsep atau prinsip atau dapat juga untuk melatih kemampuan memecahkan masalah yang bersumber dari realita kehidupan.

Berdasarkan uraian pendapat di atas dapat kita simpulkan bahwa metode simulasi adalah cara pembelajaran dimana dalam pengajarannya dengan tingkah laku tiruan. Proses pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih memberikan peran aktif kepada siswa serta membantu siswa dalam belajar memecahkan suatu masalah.

2. Prinsip – Prinsip Metode Simulasi

Tukiran Taniredja,dkk (2011: 41) prinsip–prinsip metode simulasi, antara lain :

- a. Dilakukan oleh kelompok siswa, tiap kelompok mendapat kesempatan melaksanakan simulasi yang sama atau dapat juga berbeda
- b. Semua siswa harus terlibat langsung peranan masing–masing
- c. Penentuan topik sesuai disesuaikan dengan tingkat kemampuan kelas, dibicarakan oleh siswa dan guru.
- d. Penunjuk simulasi diberikan terlebih dahulu.
- e. Dalam simulasi seyogyanya dapat tiga domain psikis
- f. Dalam simulasi hendaknya digambarkan situasi yang lengkap
- g. Hendaknya diusahakan terintegrasikannya beberapa ilmu.

Hal senada juga disampaikan Hamzah B. Uno (2007: 29) ada empat prinsip yang harus dipegang oleh guru/fasilitator, antara lain :

- a. Penjelasan, untuk melakukan simulasi pemain harus benar–benar memahami aturan main. Oleh karena itu guru hendaknya memberikan penjelasan dengan sejelas jelasnya tentang aktivitas yang harus dilakukan berikut konsekuensi–konsekuensinya.
- b. Mengawasi (*refereeing*), simulasi dirancang untuk tujuan tertentu dengan aturan dan prosedur main tertentu. Oleh karena itu guru harus mengawasi proses simulasi sehingga berjalan sebagaimana seharusnya.

- c. Melatih (*coaching*), dalam simulasi pemain akan mengalami kesalahan. Oleh karena itu guru harus memberikan saran, petunjuk, atau arahan sehingga memungkinkan mereka tidak melakukan kesalahan yang sama
- d. Diskusi, dalam refleksi mejadi sangat penting. Oleh karena itu setelah selesai simulasi selesai guru mendiskusikan bebrapa hal, seperti: (1) seberapa jauh simulasi sudah sesuai dengan situasi nyata (*real word*); (2) kesulitan– kesulitan; (3) hikmah apa yang dapat diambil dari simulasi; dan (4) bagaimana memperbaiki/meningkatkan kemampuan simulasi,dll.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa pada prinsip yang digunakan dalam metode simulasi, antara lain :(1) dilakukan oleh kelompok; (2) semua siswa terlibat langsung; (3) penentuan topik; (4) petunjuk simulasi; (5) pelaksanaan simulasi; dan (6) diskusi kelompok.

3. Tujuan Metode Simulasi

Sementara itu, Oemar Hamalik (2002: 199) menyatakan bahwa tujuan bermain peran, sesuai dengan jenis belajar adalah :

- a. Belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan–keterampilan reaktif.
- b. Belajar melalui peniruan (imitasi). Para siwa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
- c. Belajar melalui balika. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya untuk

mengembangkan prosedur–prosedur kognitif dan prinsip–prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan.

- d. Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan–keterampilan mereka dengan mengulanginya dalam penampilan berikut.

Sedangkan Mulyani Sumantri dan Johar Permana (1998/1999: 161) tujuan penggunaan metode simulasi, antara lain :

- a. Melatih keterampilan tertentu yang bersifat praktis bagi kehidupan sehari–hari
- b. Membantu mengembangkan sikap percaya diri peserta didik
- c. Mengembangkan persuasi dan komunikasi
- d. Melatih peserta didik memecahkan masalah dengan memanfaatkan sumber–sumber yang dapat digunakan memecahkan masalah
- e. Meningkatkan pemahaman tentang konsep dan prinsip yang dipelajari
- f. Meningkatkan keaktifan belajar dengan melibatkan peserta didik dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa tujuan penggunaan metode simulasi dalam penelitian ini, antara lain: 1) melatih keterampilan tertentu yang bersifat praktis bagi kehidupan sehari-hari; 2) membantu mengembangkan sikap percaya diri pada siswa; 3) mengembangkan persuasi dan komunikasi; dan 4)serta untuk melatih memecahkan masalah

4. Kelebihan Metode Simulasi

Tukiran Taniredja,dkk (2011: 40–41) metode simulasi memiliki kelebihan, yaitu :

- a. Menyenangkan sehingga siswa secara wajar terdorong untuk berpartisipasi.
- b. Menggalakkan guru untuk mengembangkan aktivitas simulasi
- c. Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya
- d. Memvisualkan hal-hal yang abstrak
- e. Tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang pelik
- f. Memungkinkan terjadinya interaksi antarsiswa
- g. Menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban, kurang cakap, dan kurang motivasi
- h. Melatih berfikir kritis karena siswa terlibat dalam analisa proses, kemajuan simulasi.

Hal yang sama juga di ungkapkan oleh Mulyani Sumantri dan Johar Permana (1998/1999: 162) bahwa metode simulasi mempunyai kelebihan, antara lain :

- a. Menciptakan kegairahan peserta didik untuk belajar
- b. Memupuk daya cipta peserta didik
- c. Memupuk keberanian dan kemandirian penampilan peserta didik di depan orang banyak
- d. Peserta didik memiliki kesempatan untuk menyalurkan perasaan yang terpendam sehingga mendapat kepuasan, kesegaran, serta kesehatan jiwa
- e. Simulasi dapat dijadikan bekal bagi kehidupannya dimasyarakat

- f. Mengurangi hal–hal yang bersifat abstrak dengan menampilkan kegiatan yang nyata
- g. Dapat ditemukan bakat–bakat baru dalam berperan atau berakting

5. Langkah–Langkah Dalam Metode Simulasi

Hasibuan dan Mudjiono (1986: 27) langkah–langkah pelaksanaan simulasi agar berhasil dengan baik, yaitu :

- a. Penentuan topik dan tujuan simulasi
- b. Guru memberikan gambaran secara garis besar situasi yang akan disimulasikan
- c. Guru memimpin pengorganisasian kelompok, peranan–peranan yang akan dimainkan, pengaturan ruang, pengaturan alat, dsb.
- d. Pemilihan pemegang peran.
- e. Guru memberikan keterangan tentang peranan yang akan dilakukan
- f. Guru memberikan kesempatan untuk mempersiapkan diri kepada kelompok dan pemegang peranan
- g. Menetapkan lokasi dan waktu pelaksanaan simulasi
- h. Pelaksanaan simulasi
- i. Evaluasi dan pemberian balikan
- j. Latihan ulang

Sedangkan Joyce dan Weil (1986) (Udin S. Winataputra, 2001: 66) metode pembelajaran simulasi ini memiliki tahap sebagai berikut :

a. Tahap Orientasi

- 1) Menyajikan berbagai topik simulasi dan konsep-konsep yang akan diintegrasikan dalam proses simulasi
- 2) Menjelaskan prinsip simulasi dan permainan
- 3) Memberikan gambaran teknis secara umum tentang proses simulasi

b. Tahap Latihan bagi Siswa

- 1) Membuat skenario yang berisi aturan peranan, langkah, pencatatan, bentuk keputusan yang harus dibuat, dan tujuan yang akan dicapai.
- 2) Menugaskan para pemeran dalam simulasi
- 3) Mencoba secara singkat suatu episode

c. Tahap Proses Simulasi

- 1) Melaksanakan aktivitas permainan dan pengaturan kegiatan tersebut
- 2) Memperoleh umpan balik dan evaluasi dari hasil pengamatan terhadap performansi pemeran
- 3) Menjernihkan hal-hal yang miskonsepsional
- 4) Melanjutkan permainan/simulasi

d. Tahap Pemantapan (*debriefing*)

- 1) Memberikan ringkasan mengenai kejadian dan persepsi yang timbul selama simulasi
- 2) Memberikan ringkasan mengenai kesulitan-kesulitan dan wawasan para peserta
- 3) Menganalisis proses

- 4) Membandingkan aktivitas simulasi dengan dunia nyata
- 5) Menghubungkan proses simulasi dengan isi pelajaran
- 6) Menilai dan merancang kembali simulasi

Sementara itu Abdul Majid (2013: 207) langkah-langkah dalam metode simulasi dibagi menjadi tiga tahap, yaitu:

a. Tahap persiapan simulasi

- 1) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai dari simulasi
- 2) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan
- 3) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran serta waktu yang disediakan
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi

b. Tahap pelaksanaan simulasi/tindakan simulasi

- 1) Simulasi dimainkan oleh kelompok pemeran
- 2) Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian
- 3) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan
- 4) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.

c. Tahap penutup/evaluasi simulasi

- 1) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.
- 2) Merumuskan kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini menerapkan langkah-langkah metode simulasi dari kajian Abdul Majid. Langkah-langkah metode simulasi tersebut adalah sebagai berikut :a)tahap persiapan,seperti menetapkan masalah, menetapkan pemain yang akan terlibat, waktu yang disediakan, peranan yang akan diperankan pemain, dan pemberian kesempatan siswa untuk bertanya jawab pada siswa yang terlibat pemeranan simulasi; b)tahap pelaksanaan/tindakan simulasi seperti pembentukan kelompok bermain peran, partisipasi aktif dari siswa yang tidak berperan dalam simulasi, guru memberikan bimbingan kepada siswa yang kesulitan serta mendorong siswa untuk berpikir dalam menyelesaikan masalah; dan c) tahap penutup/evaluasi seperti diskusi kelompok tentang jalannya simulasi maupun cerita yang disimulasikan, guru mendorong siswa untuk memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi serta merumuskan kesimpulan.

6. Bentuk–Bentuk Metode Simulasi

Gilstrap (Hasibuan dan Mudjiono, 1986: 27) dalam metode Simulasi dapat berupa *role playing*, psikodrama, sosiodrama dan permainan. Sementara itu, Abdul Majid (2013: 205) metode simulasi terdiri dari beberapa jenis, diantaranya sebagai berikut :

a. *Role playing*

Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang

b. Psikodrama

Psikodrama adalah metode pembelajaran dengan bermain peran yang beritik tolak dari permasalahan-permasalahan psikologis. Psikodrama biasanya digunakan untuk terapi, yaitu agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang dirinya, menemukan konsep diri, menyatakan reaksi terhadap tekanan-tekanan yang dialami.

c. Siodrama

Siodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dsb. Siodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalahnya.

d. Permainan

Permainan (*simulasi game*) merupakan bermain peran, para siswa berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan yang ditentukan.

C. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian Kris Sulistiyoningsih (2011) tentang Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Melalui Metode Simulasi Pada Mata Pelajaran IPS Dengan Materi Sikap Kepahlawanan Dan Patriotisme SDN Jomerto 02 Patrang Jember Tahun Pelajaran 2011/2012 mengemukakan bahwa menggunakan metode simulasi menunjukkan bahwa pada siklus 1, persentase aktivitas siswa () = 64%, yang tergolong keaktifannya sedang dan persentase ketuntasan belajar sebesar 67% yang tergolong belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Dalam hal ini persentase ketuntasan hasil belajar belum mencapai 75%, sehingga perlu dilakukan perbaikan langkah-langkah pembelajaran pada siklus 2. Pada siklus 2, persentase aktivitas siswa sebesar () = 73%, yang tergolong aktif dan persentase ketuntasan belajar hasil belajar sebesar 93%, yang tergolong telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.
2. Penelitian Ai Nunung Muflihah (2013) tentang Penggunaan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Kegiatan Jual-Beli Pada Pembelajaran IPS DI Sekolah Dasar mengemukakan bahwa menggunakan metode simulasi menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS khususnya materi Kegiatan Jual-Beli di kelas III SD Negeri 2 Cigadog, Kecamatan Luewisari yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa 45,95 pada tes awal, 55,14 pada siklus I dan 76,22 pada siklus II. Dengan demikian Penelitian Tindakan Kelas menggunakan metode simulasi telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS tentang Kegiatan Jual-

Beli di lingkungan ruman dan sekolah pada siswa kelas III SDN 2 Cigadog, Leuwisari, Tasikmalaya.

D. Kerangka Berpikir

Tujuan dari IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan agar pembelajaran Pendidikan IPS benar-benar mampu mengkondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar bagi siswa untuk menjadi manusia dan warga negara yang baik.

Namun demikian di lapangan masih kita temukan adanya pembelajaran yang tidak melibatkan secara aktif yakni dapat dilihat dari sikap siswa lebih banyak duduk diam dan takut bertanya. Masih minimnya penggunaan media pembelajaran, hal ini dapat dilihat pada saat menerangkan mata pelajaran IPS guru menggunakan papan tulis untuk menulis poin-poin penting dari materi yang sedang disampaikan. Guru juga sering memberikan tugas kepada siswa untuk membaca sendiri dari buku paket. Fokus perhatian beberapa siswa berkurang sehingga mereka lebih memilih untuk berbicara dengan teman sebangku daripada menyimak materi pembelajaran. Sehingga hal inilah yang menyebabkan hasil belajar siswa menjadi tidak maksimal. Hal ini juga

dibuktikan dengan data yang diperoleh peneliti dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD kelas V semester I pada mata pelajaran IPS yang memperoleh KKM (69) hanya 2 orang siswa dari 26 orang siswa (7,69%) dan 24 siswa (92,31%) memerlukan remedial, dimana rata-rata hasil belajar sebesar 55.

Guru tidak cukup hanya menyampaikan materi pengetahuan kepada siswa di kelas karena materi yang diperolehnya tidak selalu sesuai dengan perkembangan masyarakat. Yang dibutuhkannya adalah kemampuan untuk mendapatkan dan mengolah informasi yang sesuai dengan kebutuhan profesinya. Mengajar bukan lagi usaha untuk menyampaikan ilmu pengetahuan melainkan juga usaha menciptakan sistem lingkungan yang membelajarkan subjek didik agar tujuan pengajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka salah satu metode pembelajaran yang tepat adalah metode simulasi. Metode simulasi merupakan metode yang sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS di SD yakni mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Selain itu, metode simulasi juga sesuai dengan ciri siswa kelas tinggi yaitu ingin tahu, ingin belajar dan realistis serta anak-anak suka membentuk kelompok sebaya atau *peer group* untuk bermain bersama, mereka membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya.

Metode simulasi adalah metode yang dapat merangsang berbagai bentuk belajar, seperti belajar tentang persaingan (kompetisi), kerja sama, empati, sistem sosial,

konsep, keterampilan, kemampuan berfikir kritis, pengambilan keputusan,dll. Hal tersebut senada dengan perkembangan sosial siswa SD yang dapat digunakan untuk tugas-tugas kelompok sehingga memberikan kepada siswa untuk menunjukkan prestasinya. Selain itu, siswa dapat belajar tentang sikap dan kebiasaan dalam bekerjasama, saling menghormati, bertenggang rasa serta bertanggung jawab. Pada perkembangan moralnya siswa SD masuk pada tingkat *conventional Morality*, dimana siswa patuh terhadap peraturan untuk menyenangkan orang lain atau mempertahankan perintah. Metode simulasi merupakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa secara wajar terdorong untuk berpartisipasi, memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya, tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang pelik, memungkinkan terjadinya interaksi antarsiswa, menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban, kurang cakap, dan kurang motivasi, dan melatih berfikir kritis karena siswa terlibat dalam analisa proses, kemajuan simulasi.

Metode simulasi dalam proses pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih memberikan peran aktif kepada siswa serta membantu siswa dalam belajar memecahkan suatu masalah. Selain itu, membantu mengembangkan sikap percaya diri peserta didik, mengembangkan persuasi dan komunikasi, dan sikap kritis siswa sehingga hasil belajar siswa SD Negeri Wunut meningkat.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori di atas, maka peneliti dapat mengajukan hipotesis tindakan sebagai berikut: penerapan metode simulasi dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Wunut Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian ini merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi disebuah kelas dengan tujuan untuk peningkatan mutu pembelajaran di kelas (Zaenal Aqib, 2009: 13). Dalam penelitian ini peneliti mengkaji permasalahan mengenai masih monotonnya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan mata pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial kelas V SD Negeri Wunut Kecamatan Tulung, Kabupaten Klaten.

Penelitian tindakan kelas ini merupakan penelitian tindakan kolaboratif. M. Asrori, dkk (2009: 53) penelitian tindakan kolaboratif merupakan penelitian dimana peneliti bekerja sama dengan beberapa pihak baik kepala sekolah, guru kelas, maupun peneliti dari perguruan tinggi kependidikan secara serempak. Dalam hal ini guru kelas V **Eni Kuspariyati** bertindak sebagai pengajar sedangkan mahasiswa sebagai peneliti (observer) dan teman sejawat sebagai peneliti (observer)

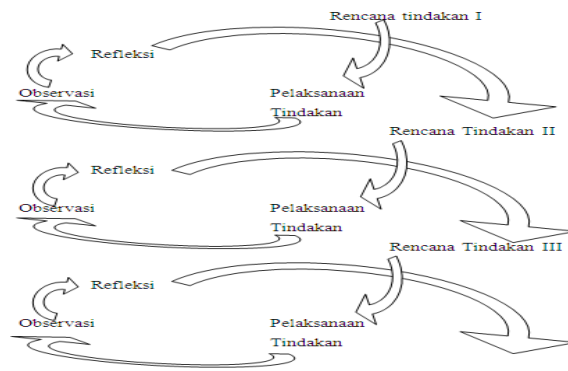
Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk mengubah situasi awal suatu kelompok, organisasi atau masyarakat yang memiliki berbagai permasalahan ke arah keadaan yang lebih baik (Pardjono, 2007: 11). Lebih lanjut dikemukakan bahwa dalam penelitian tindakan kelas dibutuhkan kolaborasi yang bisa dilakukan oleh peneliti dari universitas dengan guru, kepala sekolah, dengan guru lain, dengan guru senior dan lain sebagainya. Prinsip partisipasi harus senantiasa ada dalam

pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini akan dilakukan dengan peneliti dari universitas dan guru sebagai pemberi tindakan dalam penelitian.

B. Desain Penelitian

M. Asrori, dkk (2009: 17) tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah untuk peningkatan dan perbaikan pembelajaran di kelas dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Zainal Aqib, dkk (2009: 3) tujuan diadakannya penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki kinerja guru sehingga hasil belajar siswa meningkat. Sementara itu, Wina Sanjaya (2011: 31) mengemukakan bahwa tujuan utama PTK adalah peningkatan kualitas proses dan hasil belajar

Suharsimi Arikunto, dkk (2006: 104) daur ulang dalam penelitian tindakan kelas melalui beberapa tahapan, yaitu: perencanaan tindakan (*Planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil belajar (*observation and evaluation*), melakukan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya hingga kriteria keberhasilan tercapai. Bagan alur pelaksanaan tindakan kelas dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Tindakan Dalam Penelitian Tindakan Kelas Model Stephen Kemmis dan Mc. Taggart

Adapun rincian dari alur tersebut adalah sebagai berikut.

1. Perencanaan

Tahap perencanaan dimulai dari penemuan masalah dan kemudian merancang tindakan yang dilakukan. Secara rinci langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

- a. Menemukan masalah yang ada di lapangan. Pada tahap ini dilakukan melalui diskusi dengan guru kelas, maupun melalui observasi di dalam kelas.
- b. Merencanakan kegiatan prasiklus yaitu mengobservasi guru dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Merencanakan langkah-langkah pembelajaran dengan model simulasi pada siklus I. Namun perencanaan yang dibuat masih bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan dalam pelaksanaannya.
- d. Merancang instrumen sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran dan penilaian pada hasil belajar kognitif dan afektif.

Pada penelitian ini yang dijadikan tolak ukur pelaksanaan penelitian adalah hasil belajar kognitif dan afektif pada siswa kelas V. Kriteria yang diperhatikan berdasarkan pada Taxonomy Bloom pada ranah kognitif dari tingkat pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), dan penerapan (*application*). Sedangkan pada ranah afektif dari tingkat menerima (*receive*), melaporkan (*report*), dan menilai (*value*) yang dilaksanakan melalui lembar observasi berdasarkan metode simulasi.

2. Tindakan

M. Asrori, dkk (2009: 81) Pada tahap ini guru melaksanakan tindakan berdasarkan perencanaan yang telah dirumuskan sebagai upaya perbaikan dan peningkatan proses maupun hasil belajar. Tahap ini merupakan pelaksanaan atau penerapan isi rancangan. Tindakan dilaksanakan berdasarkan perencanaan yang telah dibuat. Namun, perencanaan yang dibuat tadi hanya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan dalam pelaksanaannya. Adapun rincian kegiatan dalam pembelajaran sebagai berikut :

- a. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut,
- b. Guru membentuk kelompok siswa,
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran,
- d. Guru menunjuk siswa untuk bermain peran,
- e. Siswa berdiskusi dalam kelompok,
- f. Siswa mempresentasi hasil diskusi,
- g. Guru dan siswa mengadakan bimbingan penyimpulan,
- h. Guru dan siswa melakukan refleksi.

3. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran, pengaruh tindakan yang dilaksanakan berorientasi ke masa yang akan datang, dan memberikan dasar bagi kegiatan refleksi yang lebih kritis. Hal yang telah diungkapkan di atas semuanya dicatat dalam kegiatan observasi yang terencana secara fleksibel dan terbuka.

4. Refleksi

Pada tahap ini peneliti mempertimbangkan hasil dan dampak dari tindakan yang dilaksanakan sudah mencapai kriteria keberhasilan atau belum. Kegiatan yang dilakukan pada saat merefleksi adalah melakukan analisis, dan mengevaluasi atau mendiskusikan data yang harus diperoleh, penyusunan rencana tindakan yang hasil diperoleh melalui kegiatan observasi (Suharsimi Arikunto, 2006: 20).

Data yang telah dikumpulkan dalam observasi kemudian dianalisis dan diberi tindakan untuk mencapai kriteria keberhasilan, apabila data tersebut belum mencapai kriteria keberhasilan maka peneliti dan observer melakukan langkah-langkah perbaikan untuk diterapkan pada siklus selanjutnya. Berdasarkan kegiatan refleksi tersebut, maka akan diketahui apakah hasil tindakan sudah memenuhi kriteria keberhasilan atau belum. Apabila hasil sudah sesuai dengan kriteria keberhasilan maka penelitian dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya atau jika sudah mendapatkan hasil yang memuaskan sesuai rencana maka penelitian dapat dianggap berhasil.

C. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri Wunut yang beralamat di Barengan, Wunut, Tulung, Klaten. Adapun penelitian dilaksanakan pada bulan April-Mei 2014, bertepatan dengan semester ganjil tahun ajaran 2013/2014. Jumlah seluruh siswa kelas V adalah 27 orang siswa yang terdiri dari 12 putra dan 15 putri.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, ruang kelas V disetting secara konvensional. Bangku dan meja siswa diatur berjajar menghadap ke arah yang sama, yakni ke arah papan tulis. Meja guru berhadapan dengan bangku siswa sehingga memungkinkan guru untuk dapat mengawasi siswa secara keseluruhan. Perlengkapan yang ada di dalam kelas diantaranya adalah gambar presiden dan wakil presiden, gambar garuda Pancasila serta beberapa gambar tokoh pahlawan nasional. Dibelakang ruang kelas terdapat papan tulis yang digunakan untuk memajang hasil karya siswa. Karena ruang kelas yang menempel antara ruang kelas 4 dan ruang kelas 6 maka kelas 5 jendela hanya terdapat dibagian sisi barat kelas.

D. Subjek Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada kelas V semester II di SD Negeri Wunut, Kecamatan Tulung, Kabupaten Klaten. Mata pelajaran yang diteliti adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. Dalam penelitian ini, subyek penelitiannya adalah siswa kelas V SD Negeri Wunut, Kecamatan Tulung, Kabupaten Klaten yang berjumlah 27 siswa, terdiri dari 12 putra dan 15 putri. Penelitian dilaksanakan selama dua bulan.

E. Rancangan Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian peneliti harus membuat rancangan penelitian terlebih dahulu. Dalam penelitian ini rancangan penelitian terdiri dari beberapa siklus sesuai dengan hasil yang diharapkan, dimana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Rancangan penelitiannya adalah sebagai berikut:

Rancangan siklus I :

1. Siklus I

a. Rencana Tindakan

Dalam rencana tindakan ini, guru sebagai pelaksana tindakan dan peneliti sebagai pengamat. Hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam rencana tindakan ini antara lain:

- 1) Dengan pertimbangan dosen pembimbing, peneliti menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sesuai dengan kurikulum.
- 2) Menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan yang sesuai dengan materi.
- 3) Menyusun pedoman penilaian berdasarkan buku referensi. Berdasarkan pertimbangan dosen pembimbing penilaian dilakukan oleh peneliti.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan ini sebagai pelaksana adalah guru dan peneliti sebagai pengamat. Pelaksana melaksanakan pembelajaran berdasarkan skenario dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disiapkan oleh peneliti.

c. Observasi

Observasi dilakukan oleh pengamat selama pelaksanaan tindakan berlangsung, pengamat mengamati kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal-hal yang

diamati antara lain: sikap siswa kelas V dalam meningkatkan hasil belajar IPS melalui metode simulasi untuk perbaikan pada tahap selanjutnya. Observasi dilakukan oleh peneliti sebagai pengamat dan guru pelaksana.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan sesudah guru selesai melaksanakan tindakan. Guru dan pengamat melakukan diskusi mengenai hal-hal yang dirasa masih perlu diperbaiki atau dirasa cukup. Peneliti dan guru beserta subjek peneliti (siswa) melakukan diskusi mengenai implementasi rencana tindakan selanjutnya.

2. Siklus II

Siklus II dilaksanakan apabila pada siklus I belum berhasil. Tahapan alur siklus II hampir sama dengan tahapan pada alur siklus I. Namun pada siklus II sudah ada perbaikan terhadap hal-hal yang perlu diperbaiki.

F. Teknik Pengumpulan Data

Suharsimi Arikunto (2006: 100-101), metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan tes tertulis.

1. Observasi.

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dalam penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti, yaitu mengamati aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Lembar observasi ini

digunakan untuk mengamati aktivitas siswa ketika mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan tindakan yaitu menggunakan metode simulasi.

2. Dokumentasi

Suharsimi Arikunto (2006 : 231) mengemukakan definisi dokumentasi sebagai metode yang dilakukan dengan cara mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya. Didalam penelitian ini teknik dokumentasi digunakan untuk menyajikan gambaran-gambaran yang terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung.

3. Tes Tertulis.

Tes digunakan untuk mengukur pada ranah kognitif. Tes juga digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, tes diberikan pada akhir siklus untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi setelah diberikan tindakan.

G. Instrumen Penelitian

Wina Sanjaya (2011 : 84) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian karena alat atau instrumen ini mencerminkan juga cara pelaksanaannya. Sedangkan Sugiyono (2009 : 148) mengemukakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Sementara itu Suharsimi Arikunto (2010 : 101) instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh

peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan menjadi mudah. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah soal tes, lembar angket dan peralatan dokumentasi. Berikut adalah kisi-kisi instrument soal tes tertulis (ranah kognitif) yang digunakan peneliti berdasarkan pada pedoman Taxonomy Bloom, yang terdiri dari bentuk soal pilihan ganda dan uraian.

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Pada Ranah Kognitif

Kompetensi Dasar	Indikator	Jumlah soal	Tipe soal			Nomor butir soal dan bentuk soal
			C1	C2	C3	
2.3. Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.	a. Mendiskripsikan peristiwa detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia	5	√	√		Pilgan : 11,13 Jabsing: 5,1,6 (C1=11 C2=13,5,1,6)
	b. Menjelaskan peristiwa penyebaran berita kemerdekaan	4		√		Pilgan : 1, 3,10 Jabsing: 9
	c. Menyebutkan alat-alat kelengkapan Negara	6	√			Pilgan : 2,6,7,9 Jabsing: 2,7
	d. Menyebutkan tokoh penting dalam peristiwa proklamasi	3	√			Pilgan : 14,12 Jabsing: 3
	e. Menjelaskan tugas tokoh-tokoh dalam peristiwa proklamasi	2		√		Pilgan : 15 Jabsing: 4
	f. Menjelaskan cara menghargai jasa tokoh-tokoh kemerdekaan Indonesia	5			√	Pilgan : 4,5,8 Jabsing: 10,8

Kompetensi Dasar	Indikator	Jumlah Soal	Tipe soal			Nomor butir soal
			C1	C2	C3	
2.4. Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan	a. Menjelaskan peristiwa 10 November 1945 di Surabaya	3	√	√		Pilgan : 1,10 Jabsing: 1 (C1=10 C2=1,1)
	b. Menjelaskan pertempuran lima hari di Semarang	2	√	√		Pilgan : 2 Jabsing: 5 (C1=5 C2=2)
	c. Menjelaskan pertempuran Ambarawa	2	√			Pilgan : 16 Jabsing: 2
	d. Menjelaskan pertempuran Medan Area	1	√			Pilgan : 4
	e. Menjelaskan peristiwa Bandung Lautan Api	2		√	√	Pilgan : 11, 8(C3)
	f. Menjelaskan peristiwa perang puputan di Bali	2		√		Pilgan : 20 Jabsing: 6(C3)
	g. Menjelaskan peristiwa perjanjian Linggarjati	3		√	√	Pilgan : 5,12 Jabsing: 8(C3)
	h. Menjelaskan peristiwa Agresi Militer Belanda I	2		√	√	Pilgan : 3,6
	i. Menjelaskan peristiwa Agresi Militer Belanda II	4	√		√	Pilgan : 7,13(C2) Jabsing: 7,10 (C3)

Kompetensi Dasar	Indikator	Jumlah Soal	Tujuan Pembelajaran			Nomor butir soal
			C1	C2	C3	
2.4. Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan	a. Menjelaskan peristiwa perundingan Roem Royen	2	√		√	Pilgan :17 (C3) Jabsing: 9 (C1)
	b. Menjelaskan peristiwa perundingan Konferensi Meja Bundar	2	√		√	Pilgan : 14(C1) Jabsing: 7(C3)
	a. Menyebutkan tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia	4	√			Pilgan : 15,18 Jabsing:3,4
	b. Menjelaskan peranan tokoh-tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia	1		√		Pilgan : 19

Sementara itu, pada ranah afektif penelitian ini berdasarkan pengamatan ketika proses pembelajaran berlangsung yang diamati berdasarkan instrument observasi. Adapun pengamatan yang dilakukan berdasarkan pada langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan metode simulasi, adapun langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut: (a) tahap persiapan, seperti menetapkan masalah, menetapkan pemain yang akan terlibat, waktu yang disediakan, peranan yang akan diperankan pemain, dan pemberian kesempatan siswa untuk bertanya jawab pada siswa yang terlibat pemeranan simulasi; (b) tahap pelaksanaan/tindakan simulasi seperti pembentukan kelompok bermain peran, partisipasi aktif dari siswa yang tidak berperan dalam simulasi, guru memberikan bimbingan kepada siswa yang kesulitan

serta mendorong siswa untuk berpikir dalam menyelesaikan masalah; dan (c) tahap penutup/evaluasi seperti diskusi kelompok tentang jalannya simulasi maupun cerita yang disimulasikan, guru mendorong siswa untuk memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi serta merumuskan kesimpulan. Adapun aspek-aspek yang digunakan dalam kisi-kisi instrument observasi diambil dari aspek yang berdasarkan pada metode simulasi.

H. Validitas

Suharsimi Arikunto (2006: 168) sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat memberikan gambaran tentang data secara benar sesuai dengan kenyataan atau keadaan sesungguhnya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes (tes sebelum tindakan dan tes pada setiap akhir siklus), lembar observasi, dan dokumentasi. Validitas yang digunakan yaitu validitas logis. Suharsimi Arikunto (2006: 169) validitas logis untuk sebuah instrumen menunjukkan pada kondisi bagi sebuah instrumen yang memenuhi persyaratan valid berdasarkan hasil penalaran. Penyusunan instrumen berpedoman pada kurikulum yang digunakan dan dikonsultasikan kepada ahlinya.

Pada proses validasi, penelitian ini dikonsultasikan kepada tiga dosen ahli. Pada ahli yang pertama pada lembar observasi dosen yang ditunjuk adalah bapak Agung Hastomo, M. Pd selaku ahli dibidang bimbingan konseling sekolah dasar. Pada pengajuan lembar observasi ini, bapak Agung memberikan masukan pada lembar observasi untuk lembar observasi siswa diminta untuk menggunakan skala yang

dimulai dari 1-4 sedangkan untuk observasi terhadap guru masih boleh menggunakan pernyataan “ya atau tidak”. Pada lembar observasi siswa dan guru dilakukan pada akhir kegiatan pembelajaran tiap siklus.

Pada ahli yang kedua yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dosen yang ditunjuk adalah ibu Unik Ambarwati, M Pd selaku ahli pada bidang Strategi Belajar dan Pembelajaran. Pada pengajuan RPP ini, ibu Unik memberikan masukan untuk mengubah kegiatan Inti dimana semua kegiatan inti harus mengacu pada langkah-langkah metode simulasi.

Pada ahli yang ketiga yaitu Lembar Evaluasi dosen yang ditunjuk adalah ibu Safitri Yosita Ratri, S. Si. Ed selaku ahli dibidang Ilmu Pendidikan Sosial. Pada pengajuan lembar evaluasi ini, ibu Yosi memberikan masukan untuk memperbanyak gambar pada lembar evaluasi agar siswa paham tentang gambar pahlawan.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data pada dasarnya bertujuan mengolah informasi kuantitatif maupun kualitatif sedemikian rupa sampai informasi itu menjadi lebih bermakna. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian kasus di suatu kelas, yang hasilnya tidak untuk digeneralisasikan ke kelas atau ke tempat yang lain maka analisis data cukup dengan mendeskripsikan data yang terkumpul. Dengan kata lain analisis data dalam penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan yang dinamik yang dilakukan oleh tim peneliti, bergerak dari komponen tindakan dalam satu siklus ke siklus lain sampai terbangun interpretasi dengan fokus utama rencana (*plan*) dan tindakan (*action*).

Analisis data secara deskriptif bermaksud melukiskan sepintas atau merangkum hasil pengamatan. Perangkuman atau pelukisan selintas ini dapat dilakukan melalui reduksi-simplifikasi data kualitatif (deskripsi-naratif), menggunakan kode-kode, menggunakan gambar, diagram, ukuran-ukuran pemusatan, atau ukuran-ukuran penyebaran. Dengan analisis ini peneliti melihat ketercapaian tujuan dengan melihat adanya peningkatan kondisi aspek-aspek tertentu, skor tertentu, atau bahkan peningkatan ketercapaian batas pada ketuntasan tertentu (Pardjono, 2007: 53–57).

Data kualitatif yang dikumpulkan dari hasil lembar pengamatan observasi yang telah dilakukan selama proses pembelajaran IPS kepada siswa. Data hasil lembar pengamatan tersebut berupa aktivitas kinerja guru dan siswa selama proses pembelajaran sehingga dapat diketahui meningkatnya aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dapat diketahui menggunakan lembar observasi. Nana Sudjana (2009: 132-143) berpendapat bahwa untuk data dari hasil pengamatan (observasi), perhitungan persentase keaktifan siswa dan kerjasama siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} \text{ skor} = \frac{\sum \text{nilai yang didapat}}{\sum \text{nilai maksimal}} \times 100\%$$

J. Kriteria Keberhasilan

Pedoman kriteria keberhasilan yang digunakan adalah pedoman kriteria keberhasilan pembelajaran ilmu pengetahuan. Indikator keberhasilan hasil belajar dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 70% dari jumlah siswa mendapat nilai $KKM \geq 70$ maka tindakan dinyatakan berhasil baik pada ranah kognitif maupun pada ranah afektif.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Wunut yang beralamat di Barengan, Wunut, Tulung, Klaten. Sebagai subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Wunut. Jumlah seluruh siswa kelas V adalah 27 siswa yang terdiri dari 12 putra dan 15 putri. Adapun penelitian ini terlaksana pada bulan April–Mei 2014. Berikut hasil penelitian yang dilakukan di SDN Wunut, Tulung, Klaten :

1. Tindakan Pra Penelitian

Kegiatan pra penelitian dilaksanakan sebelum melaksanakan siklus I yang nantinya digunakan sebagai acuan untuk membuat rencana tindakan. Kegiatan pra penelitian dimulai dengan peneliti mengobservasi kelas untuk mengetahui aktivitas pembelajaran siswa, hasil observasi berupa catatan dan dokumentasi kegiatan pembelajaran sebelum menggunakan metode simulasi. Berikut merupakan hasil pada ranah kognitif sebelum dilakukan tindakan, dimana data tersebut diambil berdasarkan data hasil belajar siswa pada waktu sebelum menggunakan metode simulasi yang diperoleh peneliti dari wali kelas V.

Tabel 7. Nilai Hasil Belajar Siswa Pra Tindakan

No	Jenis Kegiatan	Jumlah siswa		Persentase (%)		Jumlah	Rata-Rata
		Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas		
1	Pra Tindakan	12	15	44.44%	55.56%	1771	65.59

Dari tabel di atas dapat dilihat hasil belajar tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan bahwa jumlah siswa yang mendapat nilai lebih dari KKM $70 \geq 70\%$. Dimana pada prasiklus diperoleh data hasil belajar siswa yang memperoleh KKM (70) 12 siswa dari 27 orang siswa (44,44%) dan 15 siswa (55,56%) memerlukan remedial. Dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 6.59, sehingga peneliti melakukan diskusi dengan kolaborator mengenai masalah yang ditemui saat observasi, kemudian peneliti dan kolabolator menentukan metode simulasi dan mulailah siklus I dilaksanakan.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan dalam siklus I ini dilakukan dalam dua kali pertemuan, dengan Kompetensi Dasar yaitu menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. Pelaksanaan tindakan dalam pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 14 April 2014 dengan materi pembelajaran dalam pertemuan I yaitu peristiwa penting dalam kemerdekaan Indonesia, sedangkan pada pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 15 april 2014 dengan materi pada pertemuan II mengenai tokoh penting dalam peristiwa kemerdekaan Indonesia. Adapun pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus I ini dimulai dengan peneliti menentukan waktu pelaksanaan dan rencana kegiatan yang dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Mengadakan diskusi dengan kolabolator mengenai metode pembelajaran yang dapat diterapkan di siklus I dengan metode Simulasi

- 2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) siklus I dengan menggunakan metode Simulasi.
- 3) Menyiapkan LKS.
- 4) Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa.
- 5) Menyiapkan soal evaluasi.
- 6) Peneliti juga menyiapkan kelas agar dapat melaksanakan pembelajaran IPS menggunakan metode simulasi dengan baik dan lancar.

b. Pelaksanaan Tindakan

1) Pertemuan I

Kegiatan Awal

Guru mengucapkan salam dan mengkondisikan siswa agar siap melakukan pembelajaran IPS, kemudian berdoa dan memberikan presensi kepada siswa. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan memberikan pertanyaan kepada siswa, misalnya siapa yang tahu tentang peristiwa detik-detik proklamasi?

Kegiatan inti

a. Persiapan

Siswa diberikan pemanasan sebelum bermain peran dilakukan dengan permainan. Kemudian siswa memulai kegiatan melalui permainan dimana siswa diminta untuk maju kedepan dan membacakan teks proklamasi. Selanjutnya siswa lain menanggapi dan memberikan masukan agar pembacanya lebih baik, lantang, dan jelas. Kemudian guru memberikan penjelasan pendahuluan dan motivasi. Dimana

pada kegiatan ini siswa mendengarkan penjelasan pendahuluan berupa peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan intruksi kepada siswa yang berpartisipasi aktif dalam diskusi. Selain itu, siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru dan siswa aktif mengajukan pertanyaan.

b. Pelaksanaan/Tindakan

Pada kegiatan membentuk kelompok ini, guru membagi kelompok secara heterogen, dimana pada tiap kelompok ada 4-5 siswa. Siswa bekerja sama dengan satu kelompok. Selain itu, siswa dituntut untuk aktif dalam menyumbangkan saran/ide/gagasan/pendapat didalam kelompok. Selanjutnya guru menyajikan skenario bermain peran sesuai dengan materi yaitu peristiwa penting dalam kemerdekaan dan berdiskusi. Dalam kegiatan ini kelompok yang sudah ditentukan guru untuk memerankan masing-masing peran mulai bermain peran. Kelompok 1 memerankan tiga tokoh yang dipanggil ke Vietnam, yaitu Jendral Terauchi memanggil Bung Karno, Bung Hatta, dan Rajiman W. kelompok 2 bermain peran para pemuda berkumpul untuk mendengar berita dari radio tentang kekalahan jepang dan mengusulkan untuk membawa Bung Karno dan Bung Hatta ke Rangasdengklok. Kelompok 3 memerankan Bung Karno dan Bung Hatta berada di Rangasdengklok. Dan kelompok 4 memerankan Bung Karno membacakan naskah proklamasi, bendera dikibarkan dan rakyat bertepuk tangan gembira. Setiap kelompok lain yang tidak mendapat peranan berdiskusi tentang tokoh-tokoh yang sudah diperankan oleh kelompok lain dan memperhatikan teman yang sedang bermain peran. Setiap kelompok dibagikan LKS IPS dan siswa mendiskusikannya dengan kelompok atas

pengamatan bermain peran yang dilakukan kelompok yang ditunjuk untuk bermain peran



Gambar 2. Siswa bermain peran tentang pemanggilan tiga tokoh ke Vietnam(peristiwa sebelum proklamasi)

c. Penutup/Evaluasi

Dalam kegiatan ini, siswa mempresentasikan hasil diskusi atas pementasan yang dilakukan kelompok yang bermain peran. Guru menambahkan informasi untuk memperdalam pemahaman siswa dan bersama siswa merefleksikan hasil pementasan di depan kelas. Setelah itu masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya

Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru mengajak siswa untuk bertepuk tangan sebagai wujud apresiasi terhadap hasil kerja mereka. Guru mengajak siswa mereviw materi dan membahas hasil pekerjaan mereka. Guru dan siswa merefleksi kegiatan yang telah dilakukan.

2) Pertemuan II

Kegiatan Awal

Guru mengucapkan salam dan mengkondisikan siswa agar siap melakukan pembelajaran IPS, kemudian berdoa dan memberikan presensi kepada siswa. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan memberikan pertanyaan kepada siswa, misalnya siapa yang tahu bapak proklamator kita?

Kegiatan Inti

a. Persiapan

Pada kegiatan ini siswa mengawali kegiatan melalui permainan mengajak siswa bermain “ Menjadi Raja” permainan ini selain sebagai pengantar materi juga berguna untuk penyegaran dan membuat siswa bugar. Caranya mainnya guru menentukan satu siswa menjadi raja, siswa tersebut meminta teman sekelas melakukan gerakan tertentu dan mengulangnya. Selanjutnya siswa mendengarkan penjelasan pendahuluan berupa peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan intruksi kepada siswa yang berpartisipasi aktif dalam diskusi . Selain itu, siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru dan siswa aktif mengajukan pertanyaan.

b. Pelaksanaan/Tindakan

Pada kegiatan membentuk kelompok ini, guru membagi kelompok secara heterogen, dimana pada tiap kelompok ada 4-5 siswa. Siswa bekerja sama dengan satu kelompok. Selain itu, siswa aktif dalam menyumbangkan saran/ide/gagasan/pendapat didalam kelompok. Kelompok yang sudah ditentukan guru untuk memerankan masing-masing peran yaitu dengan menunjuk salah satu

anggota kelompok untuk memilih satu pahlawan favoritnya. Lalu guru memberikan gambar pahlawan nasional sesuai dengan pilihannya, misalnya kelompok satu memilih Moh. Hatta maka anggota kelompok yang ditunjuk teman dalam satu kelompok memerankan tokoh Moh. Hatta pada saat mendampingi Ir. Soekarno dalam pembacaan naskah teks proklamasi. Setelah setiap kelompok sudah selesai memerankan perannya kelompok lain yang tidak mendapat peranan berdiskusi tentang tokoh-tokoh yang sudah diperankan oleh kelompok lain dan memperhatikan teman yang sedang bermain peran. Setiap kelompok dibagikan LKS IPS dan siswa mendiskusikannya dengan kelompok atas pengamatan bermain peran yang dilakukan kelompok yang ditunjuk untuk bermain peran.



Gambar 3. Siswa Bermain Peran Memerankan Tokoh Penting Dalam Peristiwa Kemerdekaan

c. Penutup/Evaluasi

Siswa mempresentasikan hasil diskusi atas pementasan yang dilakukan kelompok yang bermain peran. Guru menambahkan informasi untuk memperdalam pemahaman siswa dan bersama siswa merefleksikan hasil pementasan di depan

kelas. Setelah itu masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya dimana siswa dibimbing oleh guru untuk membuat kesimpulan mengenai materi tentang tokoh penting yang ada didalam peristiwa kemerdekaan Indonesia

Kegiatan Akhir

Guru memberikan apresiasi terhadap karya kelompok.. Siswa bersama guru merefleksikan kegiatan yang telah dilakukan. Salam penutup.

c. Observasi

Hasil observasi siklus I didasarkan pada lembar observasi, dan nilai hasil belajar siswa. Hasil observasi selama proses pembelajaran pada siklus I adalah sebagai berikut:

1) Hasil Belajar Siswa Pada Ranah Afektif

Kegiatan pembelajaran dapat diamati menggunakan lembar observasi, dan observasi tersebut dilakukan pada pertemuan I dan pertemuan II pada proses siklus I pembelajaran berlangsung, berdasarkan lembar observasi tersebut dapat diketahui guru sudah menerapkan langkah-langkah pembelajaran persiapan, pelaksanaan/tindakan, dan penutup/evaluasi yang harus dikerjakan guru agar tercipta proses pembelajaran yang menggunakan metode simulasi telah dikerjakan guru, dan sikap siswa juga diamati sebagai timbal balik dari sikap guru, sikap siswa dalam lembar observasi

Pada waktu persiapan, siswa memerasakan masih kesulitan karena metode simulasi ini baru pertama kalinya diperankan oleh siswa. Hal ini terbukti dari sikap siswa yang masih diam pada waktu guru memberikan pertanyaan dan kurang aktifnya

siswa dalam permainan yang diberikan. Selain itu siswa keluar masuk kelas dengan alasan pergi ke kamar mandi. Hal ini banyak menyita waktu untuk memulai pembelajaran.

Pada kegiatan inti pembagian kelompok juga memakan waktu karena siswa baru pertama kali bermain peran sehingga banyak yang perlu diluruskan dari penghafalan naskah dan penghayatan dalam bermain peran sangat dirasakan begitu kurang, selain itu dalam mengekspresikan mimik dalam bermain peran juga dirasakan masih kurang. Diskusi kelompok pada setiap pertemuan berjalan dengan lancar, setiap kelompok terlihat antusias mengerjakan tugas yang ada pada lembar kegiatan, tetapi ada kelompok yang anggota kelompoknya masih kurang aktif berdiskusi karena anggota kelompok yang lain mendominasi diskusi sehingga terlihat siswa tersebut tidak berani mengungkapkan pendapatnya, dan hal tersebut terjadi hingga pertemuan II berakhir. Pada saat presentasi hasil kerja per kelompok siswa yang menjadi pendengar masih ada yang mengobrol dengan anggota kelompoknya sehingga tidak memperhatikan kelompok yang sedang presentasi dan saat bergantian untuk menanggapi presentasi kelompok lain siswa masih belum berani. Berikut data hasil belajar ranah afektif pada siklus I pada pertemuan I :

Tabel 8. Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I Pada Pertemuan I

Jenis Kegiatan	Jumlah siswa		Persentase (%)		Jumlah	Rata-Rata
	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas		
Pertemuan 1	15	12	55.56%	44.44%	175	6.5

Dari tabel di atas dapat diperoleh data dimana ada 12 (44.44%) siswa yang belum tuntas dan 15 (55.56%) siswa yang tuntas. Jika dilihat pada rata-rata nilai yang diperoleh sebesar 6,5. Sedangkan data pencapaian aspek afektif siklus I pada pertemuan II dapat kita lihat sebagai berikut :

Tabel 9. Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I Pada Pertemuan II

Jenis Kegiatan	Jumlah siswa		Persentase (%)		Jumlah	Rata-Rata
	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas		
Pertemuan 2	18	9	66.67%	33.33%	186	6.9

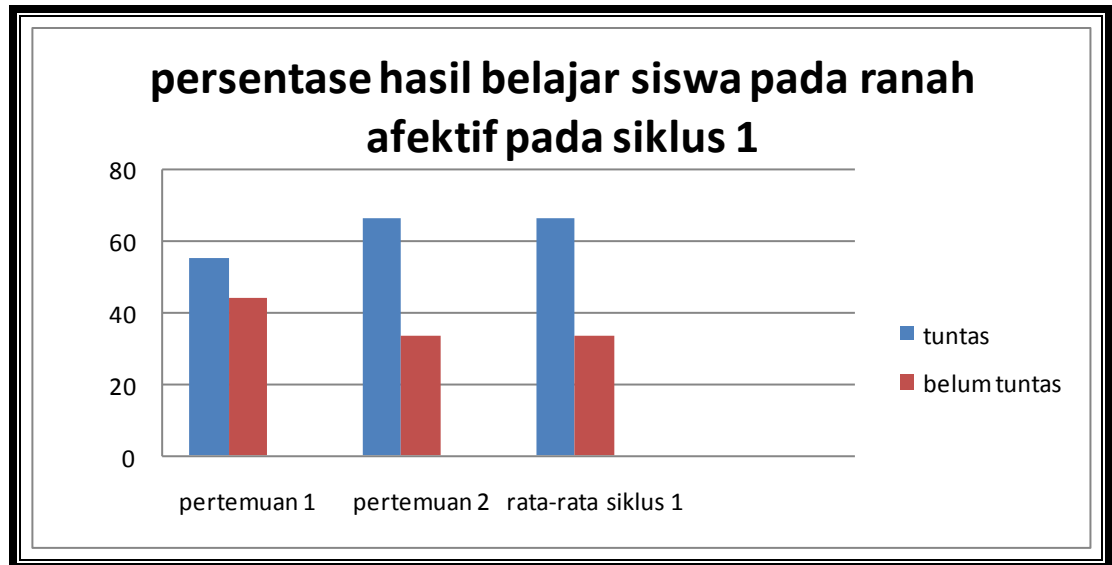
Dari tabel di atas dapat diperoleh data dimana siswa yang tuntas 18 siswa (66.67%) sedangkan siswa yang belum tuntas 9 siswa (33.33%). Jika dilihat pada rata-rata nilai yang diperoleh sebesar 6,9. Berikut adalah tabel rata-rata nilai hasil belajar afektif pada pertemuan I dan pertemuan II pada siklus I:

Tabel 10. Rata-Rata Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Pada Siklus I

Jenis Kegiatan	Jumlah siswa		Persentase (%)		Jumlah	Rata-Rata
	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas		
Siklus 1	18	9	66.67%	33.33%	181	6.7

Berdasarkan data tabel di atas dapat dilihat bahwa perolehan nilai hasil belajar pada ranah afektif dimana rata-rata nilai yang diperoleh sebesar 6.7, hal tersebut belum memenuhi ketuntasan minimal yang ditetapkan dalam penelitian ini. Selain itu, siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa (66.67%) sedangkan siswa yang belum tuntas

sebanyak 9 siswa (33.33%). Agar lebih jelas dapat kita gambarkan dalam bentuk histogram berikut :



Gambar 4. Histogram Hasil Belajar Afektif Pada Siklus I

2) Hasil Belajar Siswa Pada Ranah Kognitif

Hasil belajar siswa pada ranah kognitif dilakukan oleh peneliti dengan tes pra tindakan dimana nilai yang diperoleh peneliti dari hasil ulangan yang diadakan oleh guru kelas V, hasil belajar pada siklus I dan hasil belajar pada siklus II. Berikut data hasil penelitian kelas pada ranah kognitif pada siklus I yang dilakukan peneliti di SD N Wunut, Tulung, Klaten.

Tabel 11. Hasil Belajar Tindakan Penelitian Siklus I

Jenis Kegiatan	Jumlah siswa		Persentase (%)		Jumlah	Rata-Rata
	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas		
Siklus I	17	10	62.96%	37.04%	1894	70.15

Dari tabel di atas dapat kita ketahui bahwa pada siklus I ini setelah diadakan tindakan siswa yang memperoleh nilai hasil belajar di atas KKM sebanyak 17 siswa dari 27 siswa (62.96%) sedangkan siswa yang memperoleh hasil belajar dibawah KKM sebanyak 10 siswa dari 27 siswa (37.04%). Selanjutnya dari hasil belajar sebelum tindakan dan hasil belajar pada siklus I dapat kita bandingkan melalui tabel berikut :

Tabel 12. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Pra Tindakan dan Siklus I

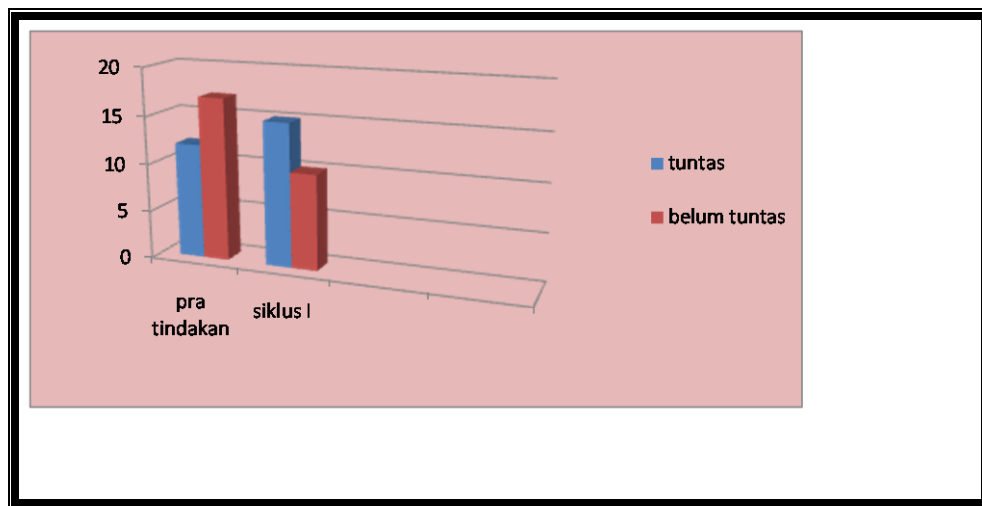
No	Jenis Kegiatan	Jumlah siswa		Persentase (%)		Jumlah	Rata-Rata
		Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas		
1	Pra Tindakan	12	15	44.44%	55.56%	1771	65.59
2	Siklus I	17	10	62.96%	37.04%	1894	70.15

Dari data di atas dapat kita ketahui bahwa dengan adanya metode pembelajaran yang berbeda yaitu dimana peneliti menggunakan metode simulasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada ranah kognitif yaitu semula sebelum tindakan siswa yang tuntas hanya 12 siswa meningkat menjadi 17 siswa bila dilihat dalam bentuk persentase dari 44.44% menjadi 62.96% itu artinya dengan metode simulasi meningkat 18.52%. Berikut rata-rata hasil belajar siswa tes sebelum tindakan dan siklus I disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 13. Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Tes Sebelum Tindakan dan Siklus I

Jumlah siswa	Rata-rata Hasil	
	Tes sebelum tindakan	Siklus I
27	65.59	70.15
Peningkatan hasil belajar	Tes sebelum tindakan – siklus I = $65,59 - 70,15 = 4,56$	

Berdasarkan data dalam tabel 13 hasil belajar siklus I tersebut dapat dijelaskan bahwa pembelajaran IPS menggunakan metode simulasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD N Wunut. Peningkatan hasil belajar siklus I sebesar 4,56 kondisi awal sebelum tindakan dilakukan (tes sebelum tindakan) rata-rata hasil belajar 65,59 meningkat menjadi 70,15 pada siklus I, hasil belajar terbukti meningkat namun rata-rata hasil belajar tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan bahwa jumlah siswa yang mendapat nilai lebih dari KKM $70 \leq 70\%$. Selain itu, dapat dilihat pada prasiklus diperoleh data hasil belajar siswa yang memperoleh KKM (70) 12 siswa dari 27 orang siswa (44,44%) dan 15 siswa (55,56%) memerlukan remedial sedangkan pada siklus I diperoleh data hasil belajar yang memperoleh KKM (70) 17 siswa dari 27 orang siswa (62,96%) dan 10 siswa (37,04%) .Untuk lebih jelasnya lagi dapat kita lihat dalam gambar histogram berikut ini :



Gambar 5. Perbandingan Pada Pra Tindakan dan Siklus I

d. Refleksi

Berdasarkan observasi siklus I pembelajaran IPS menggunakan metode simulasi pada proses pembelajaran masih kesulitan hal ini terbukti dimana pada waktu persiapan, siswa memerasakan masih kesulitan karena metode simulasi ini baru pertama kalinya diperankan oleh siswa. Selanjutnya pada tindakan dan diskusi, pembagian kelompok juga memakan waktu karena siswa baru pertama kali bermain peran sehingga banyak yang perlu diluruskan dari penghafalan naskah, penghayatan dan mimik dalam bermain peran. Pada waktu diskusi kelompok masih kurang aktif berdiskusi karena anggota kelompok yang lain mendominasi diskusi sehingga terlihat siswa tersebut tidak berani mengungkapkan pendapatnya. Dan pada kegiatan evaluasi, saat presentasi hasil kerja per kelompok siswa yang menjadi pendengar masih ada yang mengobrol dengan anggota kelompoknya sehingga tidak memperhatikan kelompok yang sedang presentasi dan saat bergantian untuk menanggapi presentasi kelompok lain siswa masih belum berani.

Selanjutnya berdasarkan evaluasi pada siklus I menggunakan metode simulasi telah meningkatkan hasil belajar meskipun belum memenuhi target, yaitu jumlah siswa yang mendapatkan nilai lebih dari KKM 70 belum mencapai $\leq 70\%$. Berdasarkan hasil tersebut maka peneliti dan observer sepakat untuk melanjutkan ke siklus II dengan melakukan perbaikan pembelajaran. Untuk lebih jelasnya kita dapat lihat dalam bentuk tabel kekurangan yang terdapat dalam siklus I dan rekomendasi yang dilakukan oleh peneliti serta guru kelas V.

Tabel 14. Hasil Refleksi dan Rekomendasi Perbaikan Siklus II

No	Hasil Refleksi siklus I	Rekomendasi perbaikan siklus II
1	Permainan yang kurang menantang	Permainan yang menggunakan CD interaktif
2	Penghafalan naskah, penghayatan dan mimik dalam bermain peran pada siklus I masih kurang berani dalam memerankannya dan kurang mendapat motivasi guru	siklus II kelompok yang mendapatkan peran akan dipandu guru pada tiap perannya serta dalam penghafalan naskah skenario naskah dibuat lebih pendek agar siswa dapat menghafal, menghayati serta mengekspresikan mimik dalam bermain peran.
3	Pengerjaan LKS pada kelompok belajar disiklus I masih didominasi oleh siswa yang pintar dan berani	untuk disiklus II pengerjaan LKS dilaksanakan dengan membagi rata bobot pengerjaan tugas pada setiap anggota kelompok, jadi semua anggota bekerja.
4	Kelompok yang maju untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok pada siklus I masih kurang mendapat tanggapan dari kelompok yang menjadi mendengarkan	disiklus II setiap kelompok wajib untuk membuat pertanyaan atau tanggapan terhadap kelompok yang sedang presentasi agar diskusi menjadi lebih hidup.

3. Pelaksanaan Tindakan siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus II ini dimulai dengan peneliti menentukan rencana kegiatan yang dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) siklus II yang berisi perbaikan berdasarkan refleksi siklus I.
- 2) Menyiapkan berbagai media dan alat peraga yang dibutuhkan untuk melaksanakan tindakan penelitian. Misalnya permainan berlomba untuk

merangkai kata yang ada dalam proyektor LCD, CD aktif yang berisi suara pertempuran-pertempuran.

- 3) Menyiapkan LKS IPS yang berisi perbaikan siklus I.
- 4) Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa sesuai materi pembelajaran menggunakan metode simulasi.
- 5) Menyiapkan soal evaluasi siklus II.
- 6) Menyiapkan kelas agar siap untuk melaksanakan penelitian menggunakan simulasi.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus II ini dilakukan dalam dua kali pertemuan, dengan Kompetensi Dasar yaitu menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan. Pelaksanaan tindakan dalam pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 28 April 2014 dengan materi pembelajaran yaitu mengenai perjuangan bangsa Indonesia menghadapi sekutu, sedangkan pada pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 05 Mei 2014 dengan materi mengenai perjuangan Indonesia menghadapi Belanda. Adapun pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

1) Pertemuan I

Kegiatan Awal

Guru mengucapkan salam dan mengkondisikan siswa agar siap melakukan pembelajaran IPS, kemudian berdoa dan memberikan presensi kepada siswa. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan memberikan pertanyaan kepada siswa, misalnya apakah kalian tahu tentang peristiwa yang terjadi di Surabaya?

Kegiatan Inti

a. Persiapan

Pada kegiatan ini siswa mengawali kegiatan melalui permainan mengajak siswa untuk berlomba menempelkan huruf-huruf yang telah disiapkan guru yang diantaranya dapat membentuk nama pahlawan yang mempertahankan kemerdekaan. Selanjutnya siswa diputarkan CD pembelajaran aktif dimana berisi tentang suara-suara pertempuran yang terjadi. Selanjutnya siswa mendengarkan penjelasan pendahuluan berupa peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan intruksi kepada siswa yang berpartisipasi aktif dalam diskusi. Selain itu, siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru dan siswa aktif mengajukan pertanyaan.

b. Pelaksanaan/Tindakan

Pada kegiatan membentuk kelompok ini, guru membagi kelompok secara heterogen, dimana pada tiap kelompok ada 4-5 siswa. Siswa bekerja sama dengan satu kelompok. Selain itu, siswa aktif dalam menyumbangkan saran/ide/gagasan/pendapat didalam kelompok. Dalam kegiatan ini kelompok yang sudah ditentukan guru untuk memerankan masing-masing peran yaitu dengan menunjuk kelompok 1 untuk memerankan peristiwa 10 November 1945 di Surabaya dimana ada tokoh yang terlibat misalnya tokoh bung Tomo. Sedangkan kelompok 2 untuk memerankan peristiwa lima hari di Semarang dan tokoh yang berperan penting adalah Dr. Kariadi. Untuk kelompok 3 memerankan peristiwa pertempuran Ambarawa dimana tokoh yang berperan penting adalah Letnan Kolonel Isdiman dan kolonel Sudirman. Setelah setiap kelompok sudah selesai memerankan perannya

kelompok lain yang tidak mendapat peranan berdiskusi tentang tokoh-tokoh yang sudah diperankan oleh kelompok lain dan memperhatikan teman yang sedang bermain peran. Setiap kelompok dibagikan LKS IPS dan siswa mendiskusikannya dengan kelompok atas pengamatan bermain peran yang dilakukan kelompok yang ditunjuk untuk bermain peran.



Gambar 6. Siswa Bermain Peran Saat Sebelum Terjadinya Pertempuran Ambarawa

c. Penutup/Evaluasi

Siswa mempresentasikan hasil diskusi atas pementasan yang dilakukan kelompok yang bermain peran. Guru menambahkan informasi untuk memperdalam pemahaman siswa dan bersama siswa merefleksikan hasil pementasan di depan kelas. Setelah itu masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya dimana siswa dibimbing oleh guru untuk membuat kesimpulan mengenai materi tentang tokoh penting yang ada didalam peristiwa kemerdekaan Indonesia.

Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru mengajak siswa untuk bertepuk tangan sebagai wujud apresiasi terhadap hasil kerja mereka. Guru mengajak siswa mereviw materi dan membahas hasil pekerjaan mereka. Guru dan siswa merefleksi kegiatan yang telah dilakukan.

2) Pertemuan II

Kegiatan Awal

Guru mengucapkan salam dan mengkondisikan siswa agar siap melakukan pembelajaran IPS, kemudian berdoa dan memberikan presensi kepada siswa. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan memberikan pertanyaan kepada siswa, misalnya apakah kalian tahu tentang peristiwa yang terjadi di Bali?

Kegiatan Inti

a. Persiapan

Pada kegiatan ini siswa mengawali kegiatan melalui permainan mengajak siswa untuk berlomba untuk mencari kata yang tersembunyi (tebak kata) yang telah diapkan guru yang diantaranya dapat membentuk nama pahlawan yang mempertahankan kemerdekaan dengan penggunaan layar LCD. Selanjutnya siswa mendengarkan penjelasan pendahuluan berupa peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan intruksi kepada siswa yang berpartisipasi aktif dalam diskusi . Selain itu, siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru dan siswa aktif mengajukan pertanyaan.

b. Pelaksanaan/Tindakan

Pada kegiatan membentuk kelompok ini, guru membagi kelompok secara heterogen, dimana pada tiap kelompok ada 4-5 siswa. Siswa bekerja sama dengan satu kelompok. Selain itu, siswa aktif dalam menyumbangkan saran/ide/gagasan/pendapat didalam kelompok. Guru menyajikan skenario bermain peran sesuai dengan materi dan berdiskusi. Dimana dalam kegiatan ini kelompok yang sudah ditentukan guru untuk memerankan masing-masing peran yaitu dengan menunjuk kelompok untuk memerankan peristiwa perang puputan di Bali dimana ada tokoh yang terlibat yaitu I Gusti Ngurah Rai. Sedangkan kelompok selanjutnya untuk memerankan peristiwa perjanjian Linggarjati dimana bangsa Indonesia diwakili oleh Perdana Menteri Sutan Syahrir. Setelah setiap kelompok sudah selesai memerankan perannya kelompok lain yang tidak mendapat peranan berdiskusi tentang tokoh-tokoh yang sudah diperankan oleh kelompok lain dan memperhatikan teman yang sedang bermain peran. Setiap kelompok dibagikan LKS IPS dan siswa mendiskusikannya dengan kelompok atas pengamatan bermain peran yang dilakukan kelompok yang ditunjuk untuk bermain peran.



c. Penutup/Evaluasi

Siswa mempresentasikan hasil diskusi atas pementasan yang dilakukan kelompok yang bermain peran. Guru menambahkan informasi untuk memperdalam pemahaman siswa dan bersama siswa merefleksikan hasil pementasan di depan kelas. Setelah itu masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya dimana siswa dibimbing oleh guru untuk membuat kesimpulan mengenai materi tentang tokoh penting yang ada didalam peristiwa kemerdekaan Indonesia

Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru mengajak siswa untuk bertepuk tangan sebagai wujud apresiasi terhadap hasil kerja mereka. Guru mengajak siswa mereviw materi dan membahas hasil pekerjaan mereka. Guru dan siswa merefleksi kegiatan yang telah dilakukan.

c. **Observasi**

Hasil observasi dan evaluasi siklus II didasarkan pada lembar observasi dan nilai hasil belajar siswa. Hasil observasi selama proses pembelajaran pada siklus II adalah sebagai berikut:

1) Hasil Belajar Siswa Pada Ranah Afektif

Kegiatan pembelajaran dapat diamati menggunakan lembar observasi, dan observasi tersebut dilakukan pada pertemuan I dan pertemuan II proses siklus II pembelajaran berlangsung. Berdasarkan lembar observasi tersebut dapat diketahui guru sudah menerapkan langkah-langkah pembelajaran persiapan,

pelaksanaan/tindakan, dan penutup/evaluasi yang harus dikerjakan guru agar tercipta proses pembelajaran yang menggunakan metode simulasi. Sikap siswa juga diamati sebagai timbal balik dari sikap guru.

Pada saat menggali informasi awal guru memfokuskan kepada materi pelajaran, agar siswa juga fokus terhadap materi yang akan dipelajari sehingga manajemen waktunya tepat. Pada kegiatan inti pembagian kelompok dibimbing oleh guru agar setiap kelompok menjadi heterogen, sehingga saat melakukan pembelajaran masing-masing anggota kelompok dapat aktif. Diskusi kelompok pada pertemuan I dan pertemuan II berjalan dengan baik setiap kelompok terlihat antusias mengerjakan tugas yang ada pada lembar kegiatan, untuk mensiasati dominasi dari salah satu anggota kelompok maka saat mengerjakan LKS siswa diberi tugas masing-masing sehingga semua bekerja. Sedangkan pada saat bermain peran siswa mulai dapat menghafal naskah skenario dan sudah mampu menghayati setiap peran yang dimainkannya. Sedangkan dalam pengekspresian mimik siswa masih kurang karena siswa yang masih sering digoda oleh teman-teman lain yang tidak bermain peran.

Pada saat presentasi hasil kerja per kelompok siswa yang menjadi pendengar sudah mau untuk menanggapi dan memberikan pertanyaan karena setiap kelompok diwajibkan membuat pertanyaan atau tanggapan agar presentasi lebih hidup namun dalam penyampaian pendapat tentang siswa yang bermain peran sampai pada pertemuan kedua siswa belum sepenuhnya berani menyampaikan pendapatnya. Diskusi untuk penamaan materi dengan dibimbing oleh guru berjalan

lancar. Berikut nilai hasil belajar ranah afektif dalam penelitian ini pada siklus II pada pertemuan I

Tabel 15. Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II Pada Pertemuan I

Jenis Kegiatan	Jumlah siswa		Persentase (%)		Jumlah	Rata-Rata
	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas		
Pertemuan 1	20	7	74.07%	25.93%	203	7.5

Dari tabel di atas dapat diperoleh data dimana ada 20 siswa yang tuntas (74.07%) sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 7 siswa (25.07%). Jika dilihat pada rata-rata nilai yang diperoleh sebesar 7.5. Berikut adalah tabel nilai hasil belajar ranah afektif siklus II pada pertemuan II dapat kita lihat sebagai berikut :

Tabel 16. Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II Pada Pertemuan II

Jenis Kegiatan	Jumlah siswa		Persentase (%)		Jumlah	Rata-Rata
	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas		
Pertemuan 2	21	6	77.78%	22.22%	206	7.6

Dari tabel di atas dapat diperoleh data dimana siswa yang tuntas sebanyak 21 siswa (77.78%) sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 6 siswa (22.22%). Jika dilihat pada rata-rata nilai yang diperoleh sebesar 7.6. Berikut adalah rata-rata nilai hasil belajar ranah afektif pada siklus II dari pertemuan I dan pertemuan II:

Tabel 17. Rata-Rata Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Pada Siklus II

Jenis Kegiatan	Jumlah siswa		Persentase (%)		Jumlah	Rata-Rata
	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas		
Siklus 2	23	4	85.18%	14.82%	207	7.7

Berdasarkan data tabel di atas dapat dilihat siswa yang tuntas sebanyak 23 siswa (85.18%) sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 4 siswa (14.82%). Jika dilihat pada rata-rata nilai yang diperoleh sebesar 7.7. Berikut tabel perbandingan nilai hasil belajar pada ranah afektif pada siklus I dan siklus II:

Tabel 18. Perbandingan Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Pada Siklus I dan Siklus II

Jenis Kegiatan	Jumlah siswa		Persentase (%)		Jumlah	Rata-Rata
	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas		
Siklus 1	18	9	66.67%	33.33%	181	6.7
Siklus 2	23	4	85.18%	14.82%	207	7.7

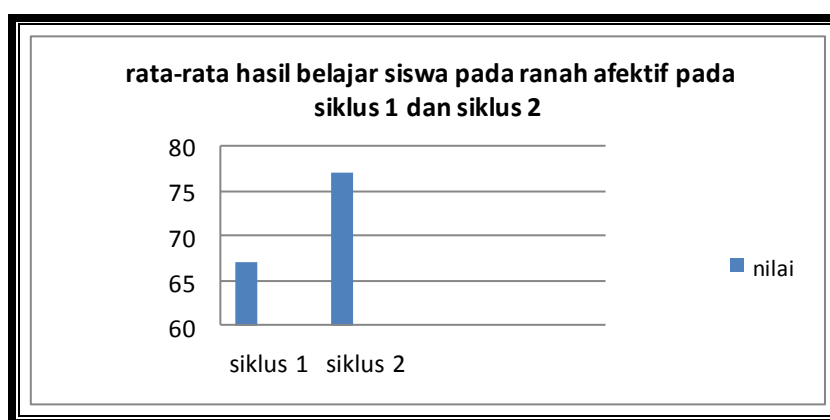
Dari tabel di atas dapat diperoleh data bahwa pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa (66.67%) dan pada siklus II siswa yang tuntas sebanyak 23 siswa (85.18%). Berikut adalah rata-rata hasil belajar siswa ranah afektif pada siklus I dan siklus II:

Tabel 19. Rata-Rata Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa Siklus I dan Siklus II

Jumlah siswa	Rata-rata Hasil Belajar	
	Siklus I	Siklus II
27	67	77
Peningkatan hasil belajar Siklus I hingga siklus II = $67-77=10$		

Berdasarkan data pada tabel 19 rata-rata hasil belajar ranah afektif siklus I dan siklus II tersebut dapat memperkuat pendapat bahwa pembelajaran IPS menggunakan

metode simulasi dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD N Wunut. Peningkatan hasil belajar ranah afektif pada siklus I dan siklus II sebesar 10, dimana rata-rata hasil belajar pada siklus I 67 dan pada siklus II meningkat menjadi 77. Selain itu, pada siklus II jumlah siswa yang hasil belajarnya sudah lebih dari KKM 70 sebesar 85.18%. Agar lebih jelas dapat kita gambarkan dalam bentuk histogram berikut :



Gambar 8. Histogram Hasil Belajar Afektif Pada Siklus II

2) Hasil Belajar Siswa Pada Ranah Kognitif

Setelah mengetahui hasil belajar siswa pada siklus I dimana hasil belajar siswa masih dibawah kriteria keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti yaitu $\geq 70\%$ siswa mendapatkan nilai 70, maka peneliti melakukan tindakan penelitian pada tahap selanjutnya yaitu melakukan tindakan siklus II. Berikut hasil belajar siswa pada ranah kognitif pada siklus II:

Tabel 20. Hasil Belajar Siswa Pada Ranah Kognitif Pada Siklus II

Jenis Kegiatan	Jumlah siswa		Persentase (%)		Jumlah	Rata-Rata
	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas		
Siklus II	20	7	74.04%	25.93%	1903	70.48

Dari tabel diatas dapat kita ketahui bahwa pada siklus II ini setelah diadakan tindakan siswa yang memperoleh nilai hasil belajar diatas KKM sebanyak 20 siswa dari 27 siswa (74.04%) sedangkan siswa yang memperoleh hasil belajar dibawah KKM sebanyak 7 siswa dari 27 siswa (25.93%). Selanjutnya dari hasil belajar sebelum tindakan, hasil belajar pada siklus I, dan hasil belajar pada siklus II dapat kita bandingkan melalui tabel berikut :

Tabel 21. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Pra tindakan, Siklus I, dan Siklus II

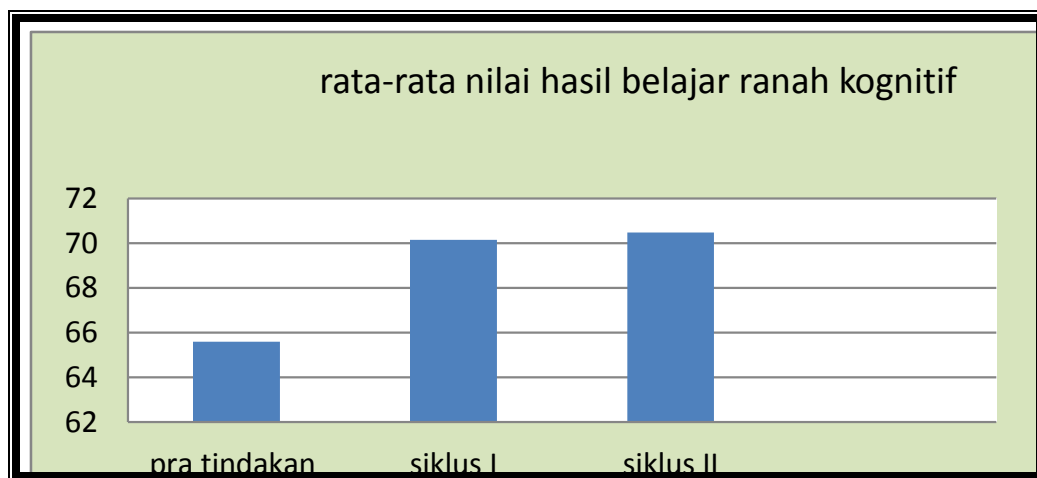
No	Jenis Kegiatan	Jumlah siswa		Persentase (%)		Jumlah	Rata-Rata
		Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas		
1	Pra Tindakan	12	15	44.44%	55.56%	1771	65.59
2	Siklus I	17	10	62.96%	37.04%	1894	70.15
3	Siklus II	20	7	74.04%	25.93%	1903	70.48

Dari data diatas dapat kita ketahui bahwa dengan adanya metode pembelajaran yang berbeda yaitu dimana peneliti menggunakan metode simulasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada ranah kognitif yaitu pada siklus I siswa yang tuntas hanya 17 siswa meningkat menjadi 20 siswa bila kita lihat dalam bentuk persentase dari 62.96% menjadi 74.04% itu artinya dengan metode simulasi meningkat 11.08%. Berikut adalah rata-rata hasil belajar siswa mulai dari tes sebelum tindakan, siklus I, hingga siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 22. Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Tes Sebelum Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Jumlah siswa	Rata-rata Hasil Belajar		
	Tes sebelum tindakan	Siklus I	Siklus II
27	65.59	70.15	70.48
Peningkatan hasil belajar Siklus I hingga siklus II = $70.48 - 70.15 = 0,33$			

Berdasarkan data pada tabel 22 rata-rata hasil belajar tes sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II tersebut dapat memperkuat pendapat hasil belajar siklus I, bahwa pembelajaran IPS menggunakan metode simulasi dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD N Wunut. Peningkatan hasil belajar siklus I dan siklus II sebesar 0.33, dimana rata-rata hasil belajar pada siklus I 70.15 dan pada siklus II meningkat menjadi 70.48. Selain itu, pada siklus II jumlah siswa yang hasil belajarnya sudah lebih dari KKM 70 sebesar 74,04% . Untuk lebih jelasnya lagi dapat kita lihat dalam gambar histrogram berikut ini:



Gambar 9. Perbandingan Hasil Belajar Pada Ranah Kognitif Pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

d. Refleksi

Berdasarkan observasi siklus II pembelajaran IPS menggunakan metode simulasi pada proses pembelajaran sudah meningkat hal ini terbukti dimana pada waktu persiapan, siswa aktif dalam proses permainan dan aktif dalam bertanya serta aktif dalam menjawab pertanyaan guru. Selanjutnya pada tindakan dan diskusi, siswa melakukan penghayatan dalam bermain peran dengan baik hal ini terbukti dengan kelas yang tenang pada saat teman kelompok lain bermain peran. Dalam mengekspresikan mimik siswa masih kurang berani hal tersebut karena siswa yang masih malu untuk lebih berani lagi. Diskusi kelompok pada pertemuan I dan pertemuan II berjalan dengan baik setiap kelompok terlihat antusias mengerjakan tugas yang ada pada lembar kegiatan, untuk mensiasati dominasi dari salah satu anggota kelompok maka saat mengerjakan LKS siswa diberi tugas masing-masing sehingga semua bekerja. Pada kegiatan evaluasi saat presentasi hasil kerja per kelompok siswa yang menjadi pendengar sudah mau untuk menanggapi dan memberikan pertanyaan karena setiap kelompok diwajibkan membuat pertanyaan atau tanggapan agar presentasi lebih hidup namun dalam penyampaian pendapat tentang siswa yang bermain peran sampai pada pertemuan kedua siswa belum sepenuhnya berani menyampaikan pendapatnya. Diskusi untuk penamaan materi dengan dibimbing oleh guru berjalan lancar.

Berdasarkan evaluasi siklus II pembelajaran IPS menggunakan metode Simulasi terbukti telah meningkatkan rata-rata hasil belajar ranah afektif dan ranah kognitif. Peningkatan hasil belajar ranah afektif pada siklus I dan siklus II sebesar 11, dimana

rata-rata hasil belajar pada siklus I 67 dan pada siklus II meningkat menjadi 78. Sedangkan peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada siklus I dan siklus II sebesar 0.33, dimana rata-rata hasil belajar pada siklus I 70.15 dan pada siklus II meningkat menjadi 70.48.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi selama penelitian hasil belajar pada ranah afektif siswa kelas V di SD N Wunut termasuk rendah, dan rendahnya hasil belajar siswa pada ranah afektif mempengaruhi hasil belajar siswa pada ranah kognitif yang juga menjadi rendah.

1. Hasil Belajar Siswa Pada Ranah Afektif

Hasil belajar siswa pada ranah afektif kelas V SD N Wunut yang rendah yang dibuktikan saat observasi awal siswa duduk diam dan takut bertanya, saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa siswa hanya diam dan tanpa mau mencoba untuk memecahkan persoalan yang diberikan oleh guru, saat diberi tugas hanya sedikit siswa yang mengerjakan dengan serius dan siswa yang lain lebih suka mencontek, yang mengakibatkan hasil ulangan harian siswa rendah. Selain itu, pada saat guru menyampaikan materi pada awalnya siswa terlihat fokus memperhatikan penjelasan materi namun beberapa menit fokus perhatian siswa berkurang sehingga mereka memilih untuk berbicara dengan teman sebangku dari pada menyimak materi pembelajaran. Adapula siswa merasa bosan sehingga meletakkan kepalanya diatas meja.

Metode pembelajaran sebelumnya menggunakan metode ceramah yang dilaksanakan secara monoton yaitu dalam pembelajaran guru mendominasi pembelajaran dengan ceramah dan sedikit penggunaan media pembelajaran, sehingga ada kebosanan dalam diri siswa yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah, hal tersebut didukung pendapat dari Suryosubroto (2002:165-176) yang mengatakan bahwa adalah kesalahan besar jika guru sering mengajar siswa-siswanya dengan ceramah tanpa memiliki pegangan dan tanpa media pembelajaran. Peneliti menggunakan metode simulasi dalam pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan lembar observasi yang diamati dari aspek persiapan yang dalam konsep tersebut bertujuan agar siswa siap dalam melakukan kegiatan bermain peran. Dengan melakukan latihan-latihan baik yang diikuti oleh siswa baik yang berpartisipasi maupun siswa yang pengamat aktif, sehingga membantu mengembangkan imajinasi dan membentuk kekompakan kelompok dan interaksi. Sedangkan pada aspek tindakan dan diskusi, siswa diajak untuk melakukan perannya dan siswa yang pengamat aktif melakukan tugasnya untuk aktif mengamati hasil jalannya bermain peran. Selanjutnya keseluruhan kelas melakukan diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran, dimana masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut, tentunya diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud pemahaman pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi kehidupan siswa sehingga menumbuhkan pemahaman siswa untuk mengamati dan

merespon situasi lain dalam kehidupannya sehari-hari. Pada aspek evaluasi siswa memberikan keterangan baik secara tertulis dalam kegiatan diskusi tentang kegiatan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Sedangkan guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran.

Sikap terendah dalam siklus II masih pada siswa yang belum mampu dalam mengekspresikan mimik saat memerankan meskipun sudah ada peningkatan dibandingkan siklus I. Sikap lain yang masih rendah adalah menanggapi presentasi namun sudah ada peningkatan karena pada siklus II guru telah mewajibkan setiap kelompok untuk membuat tanggapan ataupun pertanyaan, namun persentase masih rendah dikarenakan siswa yang memberi tanggapan atau pertanyaan masih sebatas menanggapi atau bertanya dengan kalimat yang sederhana dan kelompok yang presentasi masih dengan jawaban yang sederhana pula sehingga masih kurang menarik, hal itu sesuai dengan tahap perkembangan siswa SD yang disampaikan Piaget (Abin Syamsuddin, 2009: 100-103) bahwa siswa SD sudah mempunyai keterampilan berkomunikasi dengan orang lain namun masih terikat dengan obyek konkret dan menggunakan bahasa yang sederhana.

Sikap yang paling tinggi persentasenya pada siklus II ini dicapai pada siswa aktif dengan pengetahuan awalnya dengan bentuk permainan karena siswa usia SD menurut Piaget (Muhammad Asrori, 2009: 52) masuk pada tahap operasional konkret yang berfikir atas dasar pengalaman yang nyata. Sikap yang tinggi adalah siswa aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru dalam menggali pengetahuan dan siswa bekerjasama dalam kelompok.

Peningkatan hasil belajar ranah afektif pada siklus I dan siklus II sebesar 10, dimana rata-rata hasil belajar pada siklus I 67 dan pada siklus II meningkat menjadi 77. Selain itu, pada siklus II jumlah siswa yang hasil belajarnya sudah lebih dari KKM 70 sebanyak 23 siswa (85.18%). Maka hasil belajar siswa pada siklus II sudah mencapai kriteria penelitian yaitu $\geq 70\%$ dari jumlah siswa mencapai KKM ≥ 70

2. Hasil Belajar Siswa Pada Ranah Kognitif

Hasil belajar IPS siswa kelas V SD N Wunut berdasarkan hasil observasi dan hasil tes sebelum tindakan dapat dikatakan rendah namun setelah penerapan metode simulasi siswa yang sudah mencapai KKM yang ditentukan oleh peneliti yaitu dengan nilai ≥ 70 dinyatakan berhasil. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada siklus I dan siklus II sebesar 0.33, dimana rata-rata hasil belajar pada siklus I 70.15 dan pada siklus II meningkat menjadi 70.48. Selain itu, pada siklus II jumlah siswa yang hasil belajarnya sudah lebih dari KKM 70 sebesar 74,04%

Rendahnya hasil belajar siswa diakibatkan oleh rendahnya aktivitas belajar siswa didalam kelas, seperti yang disampaikan oleh Mulyono Abdurrahman (2003: 37), hasil belajar yaitu kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui aktivitas belajar. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa tersebut peneliti menggunakan metode simulasi sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran dalam meningkatkan aktivitas belajar, agar siswa tidak mengalami kebosanan sehingga memberikan dampak hasil belajarnya pun ikut meningkat

Pada hasil belajar siswa ada beberapa siswa yang dari siklus I sampai dengan siklus II tidak mengalami peningkatan. Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono (1991: 74) setiap individu memang tidak ada yang sama. Perbedaan individu ini pulalah yang menyebabkan perbedaan tingkah laku belajar dikalangan anak didik. Hal tersebut membuat peneliti berdiskusi dengan guru kelas V mencari penyebab tidak adanya peningkatan. Setelah berdiskusi dengan guru kelas V ternyata siswa tersebut mengalami kesulitan belajar pada pencapaian prestasi belajar akademik. Selain itu latar belakang lingkungan sosial siswa dirumah juga menjadi kendala untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa. Seperti yang disampaikan oleh Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono (1991: 74) kesulitan belajar tidak selalu disebabkan oleh faktor intelegensi yang rendah akan tetapi dapat juga disebabkan oleh faktor non intelegensi. Setelah mengetahui beberapa kekurangan penyebab tidak adanya peningkatan hasil belajar maka pemeliti menyerahkan siswa yang tidak memenuhi KKM untuk dibina oleh guru kelas V dengan melakukan program remedial.

Mulyani Sumantri dan Johar Permana (1998/1999: 161) mengatakan bahwa tujuan dari metode simulasi adalah meningkatkan keaktifan belajar dengan melibatkan peserta didik dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya sehingga hasil belajar juga meningkat setelah sebelumnya aktivitas belajar meningkat. Jadi metode Simulasi dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD N Wunut, Tulung, Klaten pada ranah afektif dan kognitif.

C. Keterbatasan Penelitian

Beberapa keterbatasan yang menjadikan hasil penelitian tidak maksimal antara lain :

1. Kurangnya sarana prasarana pendukung untuk memfasilitasi siswa dalam mendalami karakter yang akan diperankan yaitu film seputar perjuangan kemerdekaan bangsa Indonesia, kostum, setting lokasi sesuai konteks cerita.
2. Adanya siswa yang mengalami kesulitan belajar pada pencapaian prestasi belajar akademik sehingga hasil belajar siswa tidak maksimal.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode simulasi melalui tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan/tindakan simulasi, dan tahap penutup/evaluasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Wunut, Tulung, Klaten. Dengan penerapan metode simulasi siswa yang berpartisipasi aktif maupun siswa yang pengamat aktif dapat mengembangkan imajinasi, membentuk kekompakan kelompok, siswa tidak malu serta ragu untuk mengembangkan potensi. Meningkatnya hasil belajar dapat dibuktikan dengan peningkatan kualitas pada ranah kognitif dari tes sebelum tindakan sebesar 65.59 meningkat menjadi 70.15 pada siklus I, kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 70.48. Sedangkan pada ranah afektif dari siklus I 67 meningkat menjadi 77 pada siklus II.

B. Saran

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dikemukakan beberapa saran yakni :

1. Bagi Guru
 - a. Guru lebih kreatif lagi dalam menyiapkan sarana prasarana pendukung untuk memfasilitasi siswa dalam mendalami karakter yang akan diperankan yaitu film seputar perjuangan kemerdekaan bangsa Indonesia, kostum, setting lokasi sesuai konteks cerita sehingga hasilnya lebih memuaskan lagi.

b. Anak berkebutuhan khusus dalam hal kesulitan belajar sebaiknya mendapat bimbingan khusus dari guru yaitu melalui program remedial dan penambahan jam pelajaran serta sebaiknya siswa yang memiliki kebutuhan khusus harus ditangani oleh guru yang berkompeten dalam bidangnya. Dalam pemberian kriteria keberhasilan berupa ketuntasan minimal (KKM) lebih rendah, dibedakan dengan siswa yang tidak mempunyai kesulitan belajar.

2. Bagi Kepala Sekolah

Lebih meningkatkan pelatihan dalam penggunaan media pembelajaran agar pembelajaran lebih menyenangkan dan hasil belajar lebih meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Abu Ahmadi&Widodo Supriyono. (1991). *Psikologi Belajar*. Jakarta:PT. Rineka Cipta
- Ahmad Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Conny Semiawan. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Pra Sekolah dan sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks
- Dimiyati & Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Rineka Cipta
- Djojo Suradisastra (1992/1993). *Pendidikan IPS* . Jakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan
- Eileen Allen & Lynn R. Marotz. 2010. *Profil Perkembangan Anak (Prakeselahiran hingga usia 12 tahun)*. Yogyakarta: PT Indeks
- Etin Solihatin & Rahardjo (2005). *Cooperative Learning: Analisi Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamzah B Uno.(2007). *Model Pembelajaran : Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamzah B Uno&Nurdin Muhamad (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM:Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta:PT. Bumi Aksara
- Hasibuan&Mudjiono. (1986). *Proses Belajar-Mengajar*. Bandung: remaja Rosdakarya
- Indrastuti,dkk. (2010). *IPS kelas V Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Yudhistira
- Joyce, Bruce, dkk. (2009). *Models of Teaching: Model-Model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- M. Asrori, dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas Peningkatan kompetensi Profesionalisme Guru*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Martinis Yamin . (2003). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta:Gaung Persada Press
- Muhammad Ali. (1983). *Guru Dalam Proses belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Muhammad Asrori. (2009). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung:Wacana Prima
- Mulyani Sumantri dan Johar Permana,. (1998/1999). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Kebudayaan Direktorat Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- Mulyono Abdurrahman. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rosda Karya
- Nana Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya
- N. Daldjoeni (1981). *Dasar-dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung:Penerbit Alumni
- Noer Rohmah (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta:Teras
- Nursid Sumaatmadja(1984). *Metodoogi Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial(IPS)*. Bandung:Penerbit Alumi
- Oemar Hamalik. (2009). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Oemar Hamalik (2002). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Pardjono,dkk.(2007. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY
- Purwanto. (2008). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sarwiyanto,dkk. (2009). *Ayo Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial IPS Kelas 5 SD*. Yogyakarta: Kanisius

- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyanto. (2009). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Model Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumadi Suryabrata. (2002). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Balai Pustaka
- Sunarto&Ny. B Agung Hartono (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta:Rineka Cipta
- Suryosubroto. (2002). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suyono&Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Syaiful Bahri Djamarah, & Aswan Zain. (2006). *Strategi Belajar-Mengajar (revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Syamsu Yusuf. (2011). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Syamsu Yusuf L.N&Nani M. Sugandhi (2011). *Perkembangan Peserta Didik:Mata Kuliah Dasar Profesi (MKDP) Bagi Para Mahasiswa Calon Guru di Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK)*. Jakarta:Rajawali Press
- Tim BSNP. (2006). *Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI*. Jakarta: BP Dharma Bhakti
- Tim Mitra Guru. (2012). *IPS aktif kelas V*. Jakarta: Esis
- Tukiran Taniredjo , dkk.(2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto.(2010). *Model Pembelajaran Terpadu : Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara

- Udin S Winataputra. (2001). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Wina Sanjaya. (2008). *Perencanaan dan desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Wina Sanjaya. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana
- Zainal Arifin. (2010). *Evaluasi Pembelajaran : Prinsip Teknik Prosedur*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Zainal Aqib. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Bandung: Yrama Widia.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Kelompok Bermain Peran

KELOMPOK 1

1. Vivi
2. Risma
3. Wisnu
4. Hafid

KELOMPOK 2

1. Enggal
2. Irul
3. Arum
4. Nana
5. Sidiq

KELOMPOK 3

1. Irsa
2. Lala
3. Sindi
4. Risky

KELOMPOK 4

1. Latifa
2. Sintia
3. Huda
4. Aan

KELOMPOK 5

1. Jihan
2. Widya
3. Jendy
4. Aldi

KELOMPOK 6

1. Dewi
2. Fikri
3. Silvia
4. Safa

Lampiran 2. Instrumen Lembar Observasi Guru Menggunakan Metode Simulasi
Kelas V SD N Wunut

ASPEK YANG DIAMATI		TINDAKAN		DESKRIPSI
		Ya	Tidak	
persiapan	1. Memberikan latihan (pemanasaan) sebelum bermain peran dengan permainan			
	2. Memberikan penjelasan masalah atau topik			
	3. Menjelaskan peranan pada pemain dan waktu yang disediakan			
	4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jawab			
Pelaksanaan/ tindakan simulasi	5. Membentuk kelompok secara heterogen			
	6. Menyajikan skenario bermain peran sesuai dengan materi			
	7. Membimbing siswa untuk berdiskusi kelompok			
Penutup/ Evaluasi	8. Membimbing siswa untuk memberikan tanggapan dan kritik			
	9. Memberikan kesimpulan dari siswa			

Lampiran 3. Instrumen Lembar Observasi Siswa Menggunakan Metode Simulasi
Kelas V SDN Wunut

ASPEK YANG DIAMATI		Skor			
		1	2	3	4
persiapan	1. berperan aktif dalam permainan 2. aktif dalam menjawab pertanyaan guru 3. aktif mengajukan pertanyaan 4. mendengarkan penjelasan pendahuluan yang disampaikan guru				
Pelaksanaan/ tindakan simulasi	5. bekerjasama dalam satu kelompok 6. aktif dalam menyumbangkan saran/ide/gagasan/pendapat dalam kelompok 7. mau hafal dengan naskah yang dibuat guru 8. dapat baik dalam memerankan naskah yang telah dibuat guru 9. mampu mengekspresikan mimik saat memerankan naskah 10. menyampaikan ide/gagasan/pendapat dalam kelompok mengenai kelompok yang bermain drama 11. berani mengemukakan ide/gagasan/pendapat dalam kelompok				
Penutup/ Evaluasi	12. mampu menyampaikan gagasan pada saat presentasi 13. aktif dalam menanggapi pertanyaan pada saat presentasi 14. tepat waktu dalam menyampaikan hasil presentasi 15. mau membuat kesimpulan keseluruhan materi				

Lampiran 4. RPP Siklus I, Pertemuan I dan Pertemuan II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS I

Sekolah : SD N Wunut

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/ Semester : V/II

Standar Kompetensi: Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Waktu : 3x 35 menit

I. Kompetensi Dasar

Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan .

II. Indikator

1. Kognitif

- g. Menyebutkan peristiwa penting yang terjadi disekitar proklamasi
- h. Mendiskripsikan peristiwa detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia
- i. Menjelaskan peristiwa penyebaran berita kemerdekaan
- j. Menyebutkan alat-alat kelengkapan Negara
- k. Menyebutkan tokoh penting dalam peristiwa proklamasi
- l. Menjelaskan tugas tokoh-tokoh dalam peristiwa proklamasi
- m. Menjelaskan cara menghargai jasa tokoh-tokoh kemerdekaan Indonesia
- n. Mempresentasikan hasil diskusi dengan kelompok didepan kelas.

2. Afektif

- a. Bekerjasama mengerjakan tugas kelompok.
- b. Berpartipasi aktif dalam tugas kelompok
- c. Berani mengungkapkan gagsan/ide dalam kelompok

- d. Menanggapi pertanyaan yang disampaikan oleh kelompok lain
- e. Melaporkan hasil diskusi tepat waktu
- f. Menghargai pendapat teman dalam diskusi kelompok.

III. Tujuan pembelajaran

1. Kognitif

- a. Setelah mengamati kelompok yang bermain peran dan menyimak penjelasan guru siswa dapat menceritakan kejadian-kejadian penting yang terjadi disekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia secara urut dan benar.
- b. Setelah menyimak penjelasan guru, siswa dapat menyebutkan tokoh penting dalam peristiwa proklamasi tanpa melihat buku
- c. Setelah mengamati kelompok yang bermain peran dan menyimak penjelasan guru Siswa dapat mendiskripsikan tugas tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi tanpa melihat catatan
- d. Setelah mengamati kelompok yang bermain peran dan menyimak penjelasan guru siswa dapat mendiskripsikan cara menghargai jasa tokoh-tokoh kemerdekaan Indonesia dengan benar

2. Afektif

Setelah melakukan diskusi kelompok siswa dapat:

- a. Bekerjasama mengerjakan tugas kelompok.
- b. Berpartisipasi aktif dalam tugas kelompok
- c. Berani mengungkapkan gagasan/ide dalam kelompok
- d. Menanggapi pertanyaan yang disampaikan oleh kelompok lain
- e. Melaporkan hasil diskusi tepat waktu
- a. Menghargai pendapat teman dalam diskusi kelompok

IV. Materi pokok

Peristiwa penting dalam kemerdekaan Indonesia

V. Skenario Pembelajaran

a. Pertemuan I

Pertemuan I dilaksanakan pada bulan 14 April 2014 dengan alokasi waktu 3x 35 menit. Materi yang akan dibahas Peristiwa penting dalam kemerdekaan Indonesia. Kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

No	Uraian Kegiatan	Waktu
1	Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none">a. Guru mengucapkan salam dan mengkondisikan siswa agar siap melakukan pembelajaran IPS,b. berdoa dan memberikan presensi kepada siswa.c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan memberikan pertanyaan kepada siswa, misalnya siapa yang tahu tentang peristiwa detik-detik proklamasi?	
2	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none">a. Siswa diberikan pemanasan sebelum bermain peran dilakukan dengan permainan.b. siswa memulai kegiatan melalui permainan dimana siswa diminta untuk maju kedepan dan membacakan teks proklamasi.c. siswa lain menanggapi dan memberikan masukan agar pembacanya lebih baik, lantang, dan jelas.d. guru memberikan penjelasan pendahuluan dan motivasi.e. guru membagi kelompok secara heterogen, dimana pada tiap kelompok ada 4-5 siswa.f. guru menyajikan skenario bermain peran sesuai dengan materi dan berdiskusi.<ul style="list-style-type: none">• Kelompok 1 memerankan tiga tokoh yang dipanggil ke Vietnam, yaitu Jendral Terauchi memanggil Bung Karno, Bung Hatta, dan Rajiman W• kelompok 2 bermain peran para pemuda berkumpul untuk mendengar berita dari radio tentang kekalahan jepang dan mengusulkan untuk membawa Bung Karno dan Bung Hatta ke Rangasdengklok• Kelompok 3 memerankan Bung Karno dan Bung Hatta berada di Rangasdengklok• kelompok 4 memerankan Bung Karno membacakan naskah proklamasi, bendera dikibarkan dan rakyat bertepuk tangan gembirag. Setelah setiap kelompok sudah selesai memerankan perannya kelompok lain yang tidak mendapat peranan berdiskusi tentang tokoh-tokoh yang sudah diperankan oleh kelompok lain dan	

	<p>memperhatikan teman yang sedang bermain peran.</p> <p>h. Setiap kelompok dibagikan LKS IPS dan siswa mendiskusikannya dengan kelompok atas pengamatan bermain peran yang dilakukan kelompok yang ditunjuk untuk bermain peran..</p> <p>i. siswa mempresentasikan hasil diskusi atas pementasan yang dilakukan kelompok yang bermain peran.</p> <p>j. masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya</p>	
3	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>a. guru mengajak siswa untuk bertepuk tangan sebagai wujud apresiasi terhadap hasil kerja mereka.</p> <p>b. Guru mengajak siswa mereviw materi dan membahas hasil pekerjaan mereka.</p> <p>c. Guru dan siswa merefleksi kegiatan yang telah dilakukan.</p>	

b. Pertemuan II

Pertemuan II dilaksanakan pada bulan 15 April 2014 dengan alokasi waktu 3x 35 menit. Materi yang akan dibahas tokoh penting yang ada didalam peristiwa kemerdekaan Indonesia. Kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

No	Uraian Kegiatan	Waktu
1	<p>Kegiatan Awal</p> <p>a. Guru mengucapkan salam dan mengkondisikan siswa agar siap melakukan pembelajaran IPS,</p> <p>b. kemudian berdoa dan memberikan presensi kepada siswa.</p> <p>c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan memberikan pertanyaan kepada siswa, misalnya siapa yang tahu bapak proklamator kita?</p>	
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>a. Pada kegiatan ini siswa mengawali kegiatan melalui permainan mengajak siswa bermain “ Menjadi Raja” permainan ini selain sebagai pengantar materi juga berguna untuk penyegaran dan membuat siswa bugar. Caranya mainnya guru menentukan satu siswa menjadi raja, siswa tersebut meminta teman sekelas melakukan gerakan tertentu dan mengulanginya.</p> <p>b. Selanjutnya siswa mendengarkan penjelasan pendahuluan berupa peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan intruksi kepada siswa yang berpartisipasi aktif dalam diskusi.</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> c. guru membagi kelompok secara heterogen, dimana pada tiap kelompok ada 4-5 siswa. d. Kelompok yang sudah ditentukan guru untuk memerankan masing-masing peran yaitu dengan menunjuk salah satu anggota kelompok untuk memilih satu pahlawan favoritnya. Lalu guru memberikan gambar pahlawan nasional sesuai dengan pilihannya, misalnya kelompok satu memilih Moh. Hatta maka anggota kelompok yang ditunjuk teman dalam satu kelompok memerankan tokoh Moh. Hatta pada saat mendampingi Ir. Soekarno dalam pembacaan naskah teks proklamasi. e. Setelah setiap kelompok sudah selesai memerankan perannya kelompok lain yang tidak mendapat peranan berdiskusi tentang tokoh-tokoh yang sudah diperankan oleh kelompok lain dan memperhatikan teman yang sedang bermain peran. f. Setiap kelompok dibagikan LKS IPS dan siswa 	
	<p>mendiskusikannya dengan kelompok atas pengamatan bermain peran yang dilakukan kelompok yang ditunjuk untuk bermain peran..</p> <ul style="list-style-type: none"> g. Siswa mempresentasikan hasil diskusi atas pementasan yang dilakukan kelompok yang bermain peran. h. Setelah itu masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya i. siswa dibimbing oleh guru untuk membuat kesimpulan mengenai materi tentang tokoh penting yang ada didalam peristiwa kemerdekaan Indonesia 	
3	<p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru memberikan apresiasi terhadap karya kelompok.. b. Siswa bersama guru merefleksikan kegiatan yang telah dilakukan. c. Salam penutup. 	

VI. Metode dan sumber belajar

- a. metode : Ceramah, Simulasi
- b. Sumber belajar : CD interaktif , buku IPS kelas IV, Gambar / foto tokoh penting yang ada dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan

VII. Penilaian

- a. Teknik : 1. tes tulis
2. pengamatan
- b. Bentuk instrumen : 1. pilihan ganda dan jawaban singkat
2. lembar observasi
- c. Soal instrumen : terlampir.

Guru kelas V

Wunut, 22 April 2014



Eni Kuspariyati, SPd.SD
NIP. 19600814 197911 2 003

Peneliti

Lilik Kusniansih
NIM. 1108247005

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Umi Khairati, SPd.SD
NIP. 19600615 198012 2 011

Lampiran 5. LKS Siklus I Pertemuan I

Lembar Kegiatan Siswa

Nama Kelompok:

.....
.....
.....
.....

Diskusikanlah dan tulislah hasil diskusimu !

No	Kelompok yang bermain peran	Hasil Pengamatan

1. Tuliskan hasil sidang I BPUPKI!

2. Tuliskan hasil sidang II BPUPKI !

Lampiran 6. LKS Siklus I Pertemuan II

LEMBAR KERJA SISWA

Nama Kelompok:

.....

.....

.....

.....

Diskusikanlah dan tuliskan hasil diskusimu!

No	Kelompok yang bermain peran	Hasil Pengamatan

Adakah tokoh yang paling berperan dalam peristiwa tersebut? Mengapa?

.....

.....

.....

.....

Lampiran 7. Soal Evaluasi Siklus I

NAMA : _____

NO : _____


A. Pilihlah jawaban yang paling tepat!

(skor : 15)

1. Berikut yang bukan cara penyebaran berita proklamasi kemerdekaan Indonesia ialah
 - a. siaran radio
 - b. siaran televisi
 - c. surat kabar
 - d. selebaran
2. Badan yang bertugas untuk menyusun alat kelengkapan Negara bernama
 - a. BPPKI
 - b. BPUPKI
 - c. BPUIK
 - d. PPKI
3. Menurut sidang PPKI yang kedua, wilayah Indonesia dibagi menjadi
.....provinsi
 - a. enam
 - b. delapan
 - c. dua belas
 - d. empat belas
4. Salah satu bentuk penghargaan yang diberikan kepada pejuang yaitu
 - a. mengunjungi makamnya setiap hari
 - b. memasang gambarnya dimana-mana
 - c. menghafalkan semua anggota keluarganya
 - d. meneladani sikap kepahlawanannya
5. Saat sekolah mengadakan upacara bendera, sebaiknya kita ...
 - a. mengikuti dengan khidmat
 - b. tidak peduli dan belajar di kelas
 - c. tidak mengikuti dengan alasan sakit
 - d. mengikutinya sambil bercanda dengan teman
6. Disusunnya kelengkapan Negara oleh PPKI pada tanggal 19 Agustus 1945 bertujuan untuk
 - a. menjamin kelangsungan hidup negara

- b. menggali potensi rakyat yang ada
 - c. menghadapi kekuatan asing
 - d. menegakkan kehidupan demokrasi
7. Sidang PPKI yang kedua dilaksanakan pada tanggal ...
- a. 19 Agustus 1945
 - b. 20 Agustus 1945
 - c. 21 Agustus 1945
 - d. 22 Agustus 1945
8. Sikap kita terhadap para tokoh proklamasi kemerdekaan yaitu
- a. mencela
 - b. taat
 - c. menghargai
 - d. tunduk
9. Sidang PPKI yang ketiga dilaksanakan pada tanggal
- a. 21 Agustus 1945
 - b. 22 Agustus 1945
 - c. 23 Agustus 1945
 - d. 24 Agustus 1945
10. Tokoh yang berperan besar dalam menyebarkan berita kemerdekaan Indonesia adalah
- a. Syahrudin
 - b. Latif Hendraningrat
 - c. S. Suhud
 - d. Bachtiar Lubis



11.  berikut tokoh yang berperan dalam penyusunan teks proklamasi yang dilakukan di rumahnya ...
- a. Bung Karno
 - b. Bung Hatta
 - c. Chaerul Saleh
 - d. Laksamana Maeda



12.  Mohammad Hatta juga dikenal sebagai ...

- a. bapak pembangunan
 - b. tokoh supersemar
 - c. pendiri peta
 - d. bapak koperasi indonesia
13. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta menolak desakan para pemuda untuk memproklamasikan kemerdekaan Indonesia pada tanggal 16 Agustus 1945, karena ...
- a. negara belum aman
 - b. belum memungkinkan untuk merdeka
 - c. ingin bermusyawarah terlebih dahulu dengan ppki
 - d. tanggal 16 agustus bukan hari yang cocok
14. Teks proklamasi dibacakan oleh...
- a. Drs. Moh. Hatta
 - b. Soekarno-Hatta
 - c. Ir. Soekarno
 - d. Soeroso



15. Naskah proklamasi diketik oleh ...
- a. Soekarni
 - b. Ir. Soekarno
 - c. Mr. Ahmad Soebardjo
 - d. Sayuti Melik

B. Isilah titik-titik berikut ini dengan jawaban yang benar! (skor : 20)

1. Lagu Inonesia Raya merupakan ciptaan dari....
2. Ketua PPKI adalah ...
3. Tokoh-tokoh yang mendapatkan julukan Dwitunggal adalah ...



4. Bendera Merah Putih yang dikibarkan saat proklamasi dijahit oleh....
5. Teks proklamasi disusun di kediaman ...
6. Badan yang bertugas menjaga keamanan Negara pada awal kemerdekaan Indonesia ialah ...
7. Lembaga yang bertugas membantu presiden yang dibentuk sebagai hasil sidang PPKI yaitu
8. Kewajiban utama seorang pelajar untuk mengisi kemerdekaan ialah
9. Tokoh yang aktif sebagai anggota organisasi pemuda Angkatan Baroe Indonesia dan pernah bekerja dikantor berita Domei adalah
10. Pengorbanan para pahlawan berupa jiwa, raga, dan

Lampiran 8. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus I
KUNCI JAWABAN

A. Kunci Jawaban Pilihan Ganda

- | | | |
|------|-------|-------|
| 1. D | 6. A | 11. D |
| 2. D | 7. A | 12. D |
| 3. B | 8. C | 13. B |
| 4. D | 9. B | 14. B |
| 5. A | 10. A | 15. D |

B. Kunci Jawaban Singkat

1. WR. Soepratman
2. Ir. Soekarno
3. Soekarno-Hatta
4. Fatmawati
5. Laksamana Tadashi Maeda
6. BKR
7. KNIP
8. Belajar rajin
9. Syahrudin
10. Harta

Penilaian

$$\begin{aligned}\text{Nilai} &= \frac{A+B+C}{60} \times 100 \\ &= \frac{15+20}{35} \times 100 \\ &= \frac{35}{35} \times 100 \\ &= 100\end{aligned}$$

Tabel 23. Daftar Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Pada Siklus I Pada Pertemuan I

NO	NAMA	JUMLAH SKOR	NILAI	PERSENTASE	PENCAPAIAN KKM
1	AD	34	60	57%	Belum tuntas
2	AC	41	70	68%	Tuntas
3	AE	38	60	63%	Belum tuntas
4	CA	37	60	62%	Belum tuntas
5	DS	33	50	55%	Belum tuntas
6	FN	41	70	68%	Tuntas
7	HI	44	80	73%	Tuntas
8	JF	33	50	55%	Belum tuntas
9	NO	41	70	68%	Tuntas
10	NI	44	80	73%	Tuntas
11	RT	41	70	68%	Tuntas
12	RC	41	70	68%	Tuntas
13	RH	31	50	52%	Belum tuntas
14	SA	45	80	75%	Tuntas
15	SR	40	70	67%	Tuntas
16	SD	38	60	63%	Belum tuntas
17	ST	43	70	72%	Tuntas
18	SE	37	60	63%	Belum tuntas
19	WD	31	50	52%	Belum tuntas
20	WS	41	70	68%	Tuntas
21	HG	43	70	72%	Tuntas
22	RD	43	70	72%	Tuntas
23	MM	42	70	70%	Tuntas
24	LN	44	80	73%	Tuntas
25	RN	32	50	53%	Belum tuntas
26	JH	33	50	55%	Belum tuntas
27	MS	35	60	58%	Belum tuntas

Tabel 24. Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Pada Siklus I Pada Pertemuan II

NO	NAMA	JUMLAH SKOR	NILAI	PERSENTASE	PENCAPAIAN KKM
1	AD	38	60	63%	Belum tuntas
2	AC	43	70	72%	Tuntas
3	AE	38	60	63%	Belum tuntas
4	CA	41	70	68%	Tuntas
5	DS	41	70	68%	Tuntas
6	FN	45	80	75%	Tuntas
7	HI	37	60	62%	Belum tuntas
8	JF	41	70	68%	Tuntas
9	NO	44	80	73%	Tuntas
10	NI	43	70	72%	Tuntas
11	RT	43	70	72%	Tuntas
12	RC	37	60	62%	Belum tuntas
13	RH	41	70	68%	Tuntas
14	SA	45	80	75%	Tuntas
15	SR	41	70	68%	Tuntas
16	SD	41	70	68%	Tuntas
17	ST	45	80	75%	Tuntas
18	SE	43	70	72%	Tuntas
19	WD	43	70	72%	Tuntas
20	WS	41	70	68%	Tuntas
21	HG	45	80	75%	Tuntas
22	RD	45	80	75%	Tuntas
23	MM	35	60	58%	Belum tuntas
24	LN	35	60	58%	Belum tuntas
25	RN	37	60	62%	Belum tuntas
26	JH	37	60	62%	Belum tuntas
27	MS	37	60	62%	Belum tuntas

Tabel 25. Rata-Rata Nilai Hasil Belajar Afektif Pada Siklus I Pertemuan I dan Pertemuan II

NO	NAMA	Nilai Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus II		Rata-Rata	Pencapaian KKM
		pertemuan I	Pertemuan II		
1	AD	6	6	6	Belum Tuntas
2	AC	7	7	7	Tuntas
3	AE	6	6	6	Belum Tuntas
4	CA	6	7	7	Tuntas
5	DS	5	7	6	Belum Tuntas
6	FN	7	8	8	Tuntas
7	HI	8	6	7	Tuntas
8	JF	5	7	6	Belum Tuntas
9	NO	7	8	8	Tuntas
10	NI	8	7	8	Tuntas
11	RT	7	7	7	Tuntas
12	RC	7	6	7	Tuntas
13	RH	5	7	6	Belum Tuntas
14	SA	8	8	8	Tuntas
15	SR	7	7	7	Tuntas
16	SD	6	7	7	Tuntas
17	ST	7	8	8	Tuntas
18	SE	6	7	7	Tuntas
19	WD	5	7	6	Belum Tuntas
20	WS	7	7	7	Tuntas
21	HG	7	8	8	Tuntas
22	RD	7	8	8	Tuntas
23	MM	7	6	7	Tuntas
24	LN	8	6	7	Tuntas
25	RN	5	6	6	Belum Tuntas
26	JH	5	6	6	Belum Tuntas
27	MS	6	6	6	Belum Tuntas
Jumlah		175	186	181	
Rata-Rata		6.5	6.9	6.7	
Kurang dari KKM		44.44%	33.33%	33.33%	
Lebih dari KKM		56.56%	66.67%	66.67%	

Tabel 26. Nilai Hasil Belajar Pada Ranah Kognitif Pada Pra Tindakan

No	Nama siswa	Nilai	Keterangan
1	AD	50	Belum Tuntas
2	AC	68	Belum Tuntas
3	AE	82	Tuntas
4	CA	60	Tuntas
5	DS	80	Tuntas
6	FN	74	Tuntas
7	HI	72	Tuntas
8	JF	70	Tuntas
9	NO	74	Tuntas
10	NI	80	Tuntas
11	RT	64	Belum Tuntas
12	RC	66	Belum Tuntas
13	RH	60	Belum Tuntas
14	SA	80	Tuntas
15	SR	60	Belum Tuntas
16	SD	74	Tuntas
17	ST	88	Tuntas
18	SE	68	Belum Tuntas
19	WD	40	Belum Tuntas
20	WS	30	Belum Tuntas
21	HG	56	Belum Tuntas
22	RD	62	Belum Tuntas
23	MM	40	Belum Tuntas
24	LN	82	Tuntas
25	RN	66	Belum Tuntas
26	JH	75	Tuntas
27	MS	50	Belum Tuntas
Jumlah		1771	
Rata-Rata		65.59	
Kurang dari KKM		51,85%	
Lebih dari KKM		41,15%	

Tabel 27. Nilai Hasil Belajar Pada Ranah Kognitif Pada Siklus I

NO	NAMA	NILAI	PENCAPAIAN KKM
1	AD	46	Belum Tuntas
2	AC	63	Belum Tuntas
3	AE	80	Tuntas
4	CA	66	Belum Tuntas
5	DS	71	Tuntas
6	FN	94	Tuntas
7	HI	86	Tuntas
8	JF	71	Tuntas
9	NO	74	Tuntas
10	NI	77	Tuntas
11	RT	80	Tuntas
12	RC	43	Belum Tuntas
13	RH	40	Belum Tuntas
14	SA	86	Tuntas
15	SR	83	Tuntas
16	SD	74	Tuntas
17	ST	80	Tuntas
18	SE	74	Tuntas
19	WD	63	Belum Tuntas
20	WS	63	Belum Tuntas
21	HG	66	Belum Tuntas
22	RD	74	Tuntas
23	MM	43	Belum Tuntas
24	LN	77	Tuntas
25	RN	80	Tuntas
26	JH	80	Tuntas
27	MS	60	Belum Tuntas
Jumlah		1894	
Rata-Rata		70.15	
Kurang dari KKM		37,04%	
Lebih dari KKM		62,96%	

Lampiran 9. RPP Siklus II Pertemuan I dan Pertemuan II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS II

Sekolah : SD N Wunut

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/ Semester : V/II

Standar Kompetensi: Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Waktu : 3 x 35 menit

I. Kompetensi Dasar

Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

II. Indikator

1. Kognitif

- a. Menjelaskan peristiwa perjuangan bangsa Indonesia dalam menghadapi sekutu
- b. Menjelaskan peristiwa perjuangan bangsa Indonesia dalam menghadapi Belanda
- c. Menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam peristiwa agresi Militer Belanda
- d. Menjelaskan peristiwa Agresi Militer Belanda I
- e. Menjelaskan peristiwa Agresi Militer Belanda II
- f. Mendiskripsikan kejadian yang mendorong Indonesia mendapat pengakuan kedaulatan dunia
- g. Menjelaskan peristiwa perundingan Roem Royen
- h. Menjelaskan peristiwa perundingan Konferensi Meja Bundar
- i. Menyebutkan tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia
- j. Menjelaskan peranan tokoh-tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia

- k. Mempresentasikan hasil diskusi dengan kelompok didepan kelas.
- 2. Afektif
 - a. Bekerjasama mengerjakan tugas kelompok.
 - b. Berpartipasi aktif dalam tugas kelompok
 - c. Berani mengungkapkan gagsan/ide dalam kelompok
 - d. Menanggapi pertanyaan yang disampaikan oleh kelompok lain
 - e. Melaporkan hasil diskusi tepat waktu
 - f. Menghargai pendapat teman dalam diskusi kelompok.

III. Tujuan pembelajaran

- 1. Kognitif
 - a. Setelah mengamati kelompok yang bermain peran dan menyimak penjelasan guru siswa dapat menceritakan peristiwa perjuangan bangsa Indonesia dalam menghadapi sekutu secara urut dan benar.
 - b. Setelah mengamati kelompok yang bermain peran dan menyimak penjelasan guru siswa dapat menceritakan peristiwa perjuangan bangsa Indonesia dalam menghadapi Belanda secara urut dan benar.
 - c. Setelah menyimak penjelasan guru, siswa dapat menyebutkan tokoh penting dalam peristiwa agresi militer Belanda tanpa melihat buku
 - d. Setelah mengamati kelompok yang bermain peran dan menyimak penjelasan guru siswa dapat menceritakan peristiwa Agresi Militer Belanda I secara urut dan benar
 - e. Setelah mengamati kelompok yang bermain peran dan menyimak penjelasan guru siswa dapat menceritakan peristiwa Agresi Militer Belanda II secara urut dan benar
 - f. Setelah mengamati kelompok yang bermain peran dan menyimak penjelasan guru siswa dapat mendiskripsikan peristiwa pengakuan kedaulatan bangsa Indonesia tanpa melihat catatan

- g. Setelah menyimak penjelasan guru, siswa dapat menyebutkan tokoh penting dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia tanpa melihat buku
- h. Setelah menyimak penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan tokoh penting dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia tanpa melihat buku

2. Afektif

Setelah melakukan diskusi kelompok siswa dapat:

- a. Bekerjasama mengerjakan tugas kelompok.
- b. Berpartisipasi aktif dalam tugas kelompok
- c. Berani mengungkapkan gagasan/ide dalam kelompok
- d. Menanggapi pertanyaan yang disampaikan oleh kelompok lain
- e. Melaporkan hasil diskusi tepat waktu
- f. Menghargai pendapat teman dalam diskusi kelompok

IV. Materi pokok

Perjuangan bangsa Indonesia menghadapi Sekutu

V. Skenario Pembelajaran

a. Pertemuan I

Pertemuan I dilaksanakan pada bulan 28 April 2014 dengan alokasi waktu

3x 35 menit. Materi yang akan dibahas Perjuangan bangsa Indonesia

menghadapi Sekutu. Kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut

No	Uraian Kegiatan	Waktu
1	Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengucapkan salam dan mengkondisikan siswa agar siap melakukan pembelajaran IPS b. kemudian berdoa dan memberikan presensi kepada siswa. c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan memberikan pertanyaan kepada siswa, misalnya apakah kalian tahu tentang peristiwa yang terjadi di Surabaya? 	
2	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> a. siswa mengawali kegiatan melalui permainan mengajak siswa untuk berlomba menempelkan huruf-huruf yang telah 	

No	Uraian Kegiatan	Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> b. disiapkan guru yang diantaranya dapat membentuk nama pahlawan yang mempertahankan kemerdekaan. c. Selanjutnya siswa diputar CD pembelajaran aktif dimana berisi tentang suara-suara pertempuran yang terjadi. d. Selanjutnya siswa mendengarkan penjelasan pendahuluan berupa peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan intruksi kepada siswa yang berpartisipasi aktif dalam diskusi . e. guru membagi kelompok secara heterogen, dimana pada tiap kelompok ada 4-5 siswa. f. kelompok yang sudah ditentukan guru untuk memerankan masing-masing peran yaitu dengan menunjuk kelompok 1 untuk memerankan peristiwa 10 November 1945 di Surabaya dimana ada tokoh yang terlibat misalnya tokoh bung Tomo g. Sedangkan kelompok 2 untuk memerankan peristiwa lima hari di Semarang dan tokoh yang berperan penting adalah Dr. Kariadi. Untuk kelompok 3 memerankan peristiwa pertempuran Ambarawa dimana tokoh yang berperan penting adalah Letnan Kolonel Isdiman dan kolonel Sudirman. h. Setelah setiap kelompok sudah selesai memerankan perannya kelompok lain yang tidak mendapat peranan berdiskusi tentang tokoh-tokoh yang sudah diperankan oleh kelompok lain dan memperhatikan teman yang sedang bermain peran. i. Setiap kelompok dibagikan LKS IPS dan siswa mendiskusikannya dengan kelompok atas pengamatan bermain peran yang dilakukan kelompok yang ditunjuk untuk bermain peran.. j. Siswa mempresentasikan hasil diskusi atas pementasan yang dilakukan kelompok yang bermain peran. k. Guru menambahkan informasi untuk memperdalam pemahaman siswa dan bersama siswa merefleksikan hasil pementasan di depan kelas. l. Setelah itu masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya dimana siswa dibimbing oleh guru untuk membuat kesimpulan mengenai materi tentang tokoh penting yang ada didalam peristiwa kemerdekaan Indonesia 	
3	<p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Pada kegiatan akhir guru mengajak siswa untuk bertepuk tangan sebagai wujud apresiasi terhadap hasil kerja mereka. b. Guru mengajak siswa mereviw materi dan membahas hasil pekerjaan mereka. c. Guru dan siswa merefleksi kegiatan yang telah dilakukan. 	

b. Pertemuan II

Pertemuan II dilaksanakan pada bulan 05 Mei 2014 dengan alokasi waktu 3x 35 menit. Materi yang akan dibahas perjuangan Indonesia menghadapi Belanda. Kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

No	Uraian Kegiatan	Waktu
1	Kegiatan Awal a. Guru mengucapkan salam dan mengkondisikan siswa agar siap melakukan pembelajaran IPS, b. kemudian berdoa dan memberikan presensi kepada siswa. c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan memberikan pertanyaan kepada siswa, misalnya apakah kalian tahu tentang peristiwa yang terjadi di Bali?	
2	Kegiatan Inti a. Pada kegiatan ini siswa mengawali kegiatan melalui permainan mengajak siswa untuk berlomba untuk mencari kata yang tersembunyi (tebak kata) yang telah disiapkan guru yang diantaranya dapat membentuk nama pahlawan yang mempertahankan kemerdekaan dengan penggunaan layar LCD. b. Selanjutnya siswa mendengarkan penjelasan pendahuluan berupa peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan intruksi kepada siswa yang berpartisipasi aktif dalam diskusi. c. guru membagi kelompok secara heterogen, dimana pada tiap kelompok ada 4-5 siswa. d. kelompok yang sudah ditentukan guru untuk memerankan masing-masing peran yaitu dengan menunjuk kelompok untuk memerankan peristiwa perang puputan di Bali dimana ada tokoh yang terlibat yaitu I Gusti Ngurah Rai. Sedangkan kelompok selanjutnya untuk memerankan peristiwa perjanjian Linggarjati dimana bangsa Indonesia diwakili oleh Perdana Menteri Sutan Syahrir. e. Setelah setiap kelompok sudah selesai memerankan perannya kelompok lain yang tidak mendapat peranan berdiskusi tentang tokoh-tokoh yang sudah diperankan oleh kelompok lain dan memperhatikan teman yang sedang bermain peran. f. Setiap kelompok dibagikan LKS IPS dan siswa mendiskusikannya dengan kelompok atas pengamatan bermain peran yang dilakukan kelompok yang ditunjuk untuk bermain peran.. g. Siswa mempresentasikan hasil diskusi atas pementasan yang dilakukan kelompok yang bermain peran.	

	<ul style="list-style-type: none"> h. Guru menambahkan informasi untuk memperdalam pemahaman siswa dan bersama siswa merefleksikan hasil pementasan di depan kelas. i. masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya j. siswa dibimbing oleh guru untuk membuat kesimpulan mengenai materi tentang tokoh penting yang ada didalam peristiwa kemerdekaan Indonesia 	
3	Kegiatan Akhir <ul style="list-style-type: none"> a. Pada kegiatan akhir guru mengajak siswa untuk bertepuk tangan sebagai wujud apresiasi terhadap hasil kerja mereka. b. Guru mengajak siswa mereviw materi dan membahas hasil pekerjaan mereka. c. Guru dan siswa merefleksi kegiatan yang telah dilakukan. 	

VI. Metode dan sumber belajar

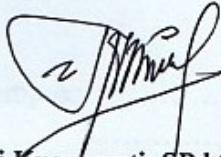
- a. metode : Ceramah, Simulasi
- b. Sumber belajar : CD interaktif, , buku IPS kelas IV, Gambar / foto tokoh penting yang ada dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan

VII. Penilaian

- a. Teknik : 1. tes tulis
2. pengamatan
- b. Bentuk instrumen : 1. pilihan ganda dan jawaban singkat
2. lembar observasi
- c. Soal instrumen : terlampir.

Guru kelas V

Wunut, 13 Mei 2014



Eni Kuspariyati, SPd.SD

NIP. 19600814 197911 2 003

Peneliti



Lilik Kusniansih

NIM. 1108247005

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Umi Khairati, SPd.SD

NIP. 19600615 198012 2 011

Lampiran 10. LKS Siklus II pertemuan I

Lembar Kegiatan Siswa

Nama Kelompok:

.....
.....
.....
.....

Diskusikanlah dan tulislah hasil diskusi dibawah ini !

No	Kelompok yang bermain peran	Hasil Pengamatan

1. Untuk mengenang kepahlawanan arek-arek Surabaya tanggal Ditetapkan sebagai Hari Pahlawan.
2. Dalam pertempuran Ambarawa, TKR terlibat dibawah komando...
3. Nama tugu untuk memperingati peristiwa lima hari di Semarang....
4. Nama rumah sakit untuk mengenang jasa pahlawan di Semarang
5. Monument untuk yang dibangun untuk memperingati terjadinya pertempuran di Ambarawa ...

Lampiran 11. LKS Siklus II pertemuan II

Lembar Kegiatan Siswa

Nama Kelompok:

.....
.....
.....
.....

Diskusikanlah dan jawablah pertanyaan dibawah ini !

No	Kelompok yang bermain peran	Hasil Pengamatan

1. Nama pahlawan yang ada dalam peristiwa perang puputan di Bali ...
2. Nama bandara yang digunakan untuk mengenang jasa pahlawan pada perang puputan di bali
3. Tanggal berapa peristiwa perang puputan di Bali terjadi
4. Perundingan Linggarjati dilaksanakan
5. Nama wakil dari pihak Belanda ... dan pihak Indonesia

Lampiran 12. Soal Evaluasi Siklus II

NAMA : _____

NO : _____

A. Pilihlah jawaban yang paling tepat !

(skor : 20)

1. Pasukan Sekutu mendarat di Indonesia diboncengi oleh
 - a. AFNEI
 - b. NICA
 - c. UNCI
 - d. KNIL
2. Tugu yang dibangun untuk mengenang peristiwa pertempuran lima hari di Semarang adalah tugu ...
 - a. pancoran
 - b. pahlawan
 - c. muda
 - d. monas
3. Agresi Militer Belanda I terjadi pada tanggal
 - a. 21 Juli 1947
 - b. 17 Juli 1947
 - c. 12 Juli 1947
 - d. 7 Juli 1947
4. Tokoh pertempuran Medan Area adalah ...
 - a. ahmad tahir
 - b. moh. hatta
 - c. sutan syahrir
 - d. m. sarbini
5. Perundingan Linggarjati dilaksanakan pada tanggal ...
 - a. 10 November 1945
 - b. 10 November 1946
 - c. 10 November 1947
 - d. 10 November 1948
6. Dalam perjanjian Renville, delegasi Indonesia diwakili oleh ...
 - a. R. Abdul Kadir Wijoyoatmojo
 - b. Amir Syarifudin
 - c. Sri Sultan Hamengkubuwono IX
 - d. Moh. Hatta

7. Pada Agresi Militer II, Presiden Soekarno dan Wakil Presiden Moh. Hatta diasingkan ke pulau ...
 - a. Madura
 - b. Bali
 - c. Belitung
 - d. Bangka
8. Arti penting Serangan Umum 1 Maret 1949 adalah ...
 - a. bahwa RI dan TNI masih mampu melakukan serangan
 - b. belanda berhasil diusir dari yogyakarta
 - c. pasukan belanda dapat dikalahkan
 - d. indonesia tidak mau dijajah belanda
9. Konferensi Meja Bundar merupakan tindak lanjut dari perundingan ...
 - a. Linggarjati
 - b. Renville
 - c. Roem-Royen
 - d. Inter-Indonesia
10. Tokoh Pemuda yang berada di garis depan untuk memimpin perjuangan rakyat Surabaya, yaitu ...
 - a. Bung Hatta
 - b. Bung Karno
 - c. Bung Tomo
 - d. Jendral Sudirman
11. Peristiwa “Bandung Lautan Api” diabadikan dalam lagu perjuangan dengan judul “Halo-Halo Bandung” yang diciptakan oleh
 - a. Ibu Sud
 - b. Ismail Marzuki
 - c. Maladi
 - d. Cornel Simanjuntak
12. Pengakuan kedaulatan RI yang terdiri atas Sumatra, Jawa, dan Madura oleh Belanda tertuang dalam persetujuan
 - a. Renville
 - b. Konferensi Meja Bundar
 - c. Roem Royen
 - d. Linggarjati
13. Akibat Agresi Militer Belanda II maka Kolonel A.H Nasution membentuk ...
 - a. pemerintah darurat
 - b. pemerintah militer di Jawa
 - c. pemerintah sipil

- d. negara boneka
- 14. Moh. Hatta adalah tokoh penting saat pengakuan kedaulatan Indonesia dalam...
 - a. perundingan Renville
 - b. perundingan Linggarjati
 - c. konferensi Meja Bundar
 - d. perundingan Roem Royen
- 15. Salah satu tokoh pejuang yang tetap gigih mengusir penjajah Belanda meski terpaksa ditandu oleh anak buahnya ketika bergerilya, yaitu ...
 - a. Sultan Hamengkubuwono IX
 - b. Jendral Soedirman
 - c. Moh. Hatta
 - d. Bung Tomo
- 16. Pertempuran Ambarawa dipimpin oleh
 - a. Kolonel Soedirman
 - b. Kolonel A. H. Nasution
 - c. Moh. Roem
 - d. dr . A. K Gani
- 17. Pemerintah RI dikembalikan ke Yogyakarta dan akan diselenggarakan KMB antara Indonesia dengan Belanda adalah isi perjanjian ...
 - a. Renville
 - b. Roem Royen
 - c. Linggarjati
 - d. New York
- 18. Peran Sri Sultan Hamengkubuwono IX pada peristiwa pertempuran di Surabaya adalah ...
 - a. memberi semangat dan membesarkan hati para pejuang
 - b. menjadi wakil pejuang untuk berunding dengan sekutu
 - c. mencegah baku tembak antara sekutu dengan pejuang Indonesia
 - d. memimpin pasukan Yogyakarta
- 19. Pemimpin pejuang Indonesia pada pertempuran di Bali melawan Belanda pada tahun 1946 adalah
 - a. Bung Tomo
 - b. I Gusti Ngurah Rai
 - c. Dr. Sam Ratulangi
 - d. Jenderal Sudirman
- 20. Belanda mengakui kedaulatan bangsa Indonesia pada tanggal ...
 - a. 27 Desember 1949
 - b. 17 Agustus 1945

- c. 10 November 1945
- d. 15 Desember 1950

B. Isilah titik-titik berikut ini dengan jawaban yang benar ! (skor : 20)

1. Untuk mengenang perjuangan arek-arek Surabaya, tanggal 10 November ditetapkan sebagai...
2. Tokoh pejuang yang berhasil mengusir pasukan Sekutu di Ambarawa adalah ...



3. Bapak Tentara Nasional Indonesia adalah ...
4. Sri Sultan Hamengku Buwono IX dikenal sebagai raja di



5. Tokoh penting dari pihak sekutu yang tewas dalam pertempuran di lima hari di Semarang, yaitu ...
6. Arti perang puputan adalah
7. Tujuan pemerintah Indonesia melakukan perundingan KMB untuk ...
8. Persetujuan Linggarjati menetapkan bahwa wilayah Republik Indonesia adalah
9. Wakil Belanda dalam perjanjian Roem-Royen yaitu ...
10. Monument peringatan Serangan Umum 1 Maret di Yogyakarta ...

Lampiran 13. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus II

KUNCI JAWABAN

A. Kunci Jawaban Pilihan Ganda

- | | |
|-------|-------|
| 1. B | 11. B |
| 2. C | 12. D |
| 3. A | 13. A |
| 4. A | 14. C |
| 5. B | 15. B |
| 6. B | 16. A |
| 7. D | 17. B |
| 8. A | 18. A |
| 9. C | 19. B |
| 10. C | 20. A |

B. Kunci Jawaban singkat

1. Hari Pahlawan
2. Kolonel Soedirman
3. Jendral Sudirman
4. Yogyakarta
5. dr. Kariadi
6. pertempuran masyarakat Bali yang habis-habisan
7. memerdekakan bangsa Indonesia
8. Sumatra, Jawa, Madura
9. Mr. Mohammad Roem
10. Monument Jogja Kembali

Penilaian

$$\begin{aligned}\text{Nilai} &= \frac{A+B+C}{60} \times 100 \\ &= \frac{20+20}{40} \times 100 \\ &= \frac{40}{40} \times 100 \\ &= 100\end{aligned}$$

Tabel 28. Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Pada Siklus II Pada Pertemuan I

NO	NAMA	JUMLAH	NILAI	PERSENTASE	PENCAPAIAN KKM
1	AD	39	6	65%	Belum Tuntas
2	AC	49	9	82%	Tuntas
3	AE	48	8	80%	Tuntas
4	CA	48	8	82%	Tuntas
5	DS	44	8	73%	Tuntas
6	FN	44	8	73%	Tuntas
7	HI	49	9	82%	Tuntas
8	JF	39	6	65%	Belum Tuntas
9	NO	47	8	78%	Tuntas
10	NI	48	8	80%	Tuntas
11	RT	45	8	75%	Tuntas
12	RC	45	8	75%	Tuntas
13	RH	39	6	65%	Belum Tuntas
14	SA	48	8	80%	Tuntas
15	SR	44	8	73%	Tuntas
16	SD	45	8	75%	Tuntas
17	ST	48	8	78%	Tuntas
18	SE	39	6	65%	Belum Tuntas
19	WD	38	6	63%	Belum Tuntas
20	WS	45	8	75%	Tuntas
21	HG	48	8	80%	Tuntas
22	RD	46	8	77%	Tuntas
23	MM	44	8	73%	Tuntas
24	LN	48	8	78%	Tuntas
25	RN	39	6	65%	Belum Tuntas
26	JH	40	7	67%	Tuntas
27	MS	39	6	65%	Belum Tuntas

Tabel 29. Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Pada Siklus II Pada Pertemuan II

NO	NAMA	JUMLAH	NILAI	PERSENTASE	PENCAPAIAN KKM
1	AD	40	7	67%	Tuntas
2	AC	49	9	82%	Tuntas
3	AE	48	8	80%	Tuntas
4	CA	48	8	82%	Tuntas
5	DS	47	8	78%	Tuntas
6	FN	47	8	78%	Tuntas
7	HI	49	9	82%	Tuntas
8	JF	40	7	67%	Tuntas
9	NO	47	8	78%	Tuntas
10	NI	48	8	80%	Tuntas
11	RT	47	8	78%	Tuntas
12	RC	47	8	78%	Tuntas
13	RH	39	6	65%	Belum Tuntas
14	SA	48	8	80%	Tuntas
15	SR	44	8	73%	Tuntas
16	SD	47	8	78%	Tuntas
17	ST	47	8	78%	Tuntas
18	SE	38	6	63%	Belum Tuntas
19	WD	39	6	65%	Belum Tuntas
20	WS	45	8	75%	Tuntas
21	HG	49	9	82%	Tuntas
22	RD	49	9	82%	Tuntas
23	MM	45	8	75%	Tuntas
24	LN	48	8	78%	Tuntas
25	RN	38	6	63%	Belum Tuntas
26	JH	39	6	65%	Belum Tuntas
27	MS	38	6	63%	Belum Tuntas

Tabel 30. Rata-Rata Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II Pertemuan I dan Pertemuan II

NO	NAMA	Nilai Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus II		Rata-Rata	PENCAPAIAN KKM
		pertemuan I	Pertemuan II		
1	AD	6	7	7	Tuntas
2	AC	9	9	9	Tuntas
3	AE	8	8	8	Tuntas
4	CA	8	8	8	Tuntas
5	DS	8	8	8	Tuntas
6	FN	8	8	8	Tuntas
7	HI	9	9	9	Tuntas
8	JF	6	7	7	Tuntas
9	NO	8	8	8	Tuntas
10	NI	8	8	8	Tuntas
11	RT	8	8	8	Tuntas
12	RC	8	8	8	Tuntas
13	RH	6	6	6	Belum Tuntas
14	SA	8	8	8	Tuntas
15	SR	8	8	8	Tuntas
16	SD	8	8	8	Tuntas
17	ST	8	8	8	Tuntas
18	SE	6	6	6	Belum Tuntas
19	WD	6	6	6	Tuntas
20	WS	8	8	8	Tuntas
21	HG	8	9	9	Tuntas
22	RD	8	9	9	Tuntas
23	MM	8	8	8	Tuntas
24	LN	8	8	8	Tuntas
25	RN	6	6	6	Belum Tuntas
26	JH	7	6	7	Tuntas
27	MS	6	6	6	Belum Tuntas
Jumlah		203	206	207	
Rata-Rata		7.5	7.6	7.7	
Kurang dari KKM		25.93%	22.22%	14.82%	
Lebih dari KKM		74.07%	77.78%	85.18%	

Tabel 31. Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Ranah Kognitif Pada Siklus II

NO	NAMA	NILAI	PENCAPAIAN KKM
1	AD	43	Belum Tuntas
2	AC	85	Tuntas
3	AE	73	Tuntas
4	CA	70	Tuntas
5	DS	83	Tuntas
6	FN	83	Tuntas
7	HI	78	Tuntas
8	JF	80	Tuntas
9	NO	80	Tuntas
10	NI	75	Tuntas
11	RT	75	Tuntas
12	RC	50	Belum Tuntas
13	RH	55	Belum Tuntas
14	SA	73	Tuntas
15	SR	70	Tuntas
16	SD	80	Tuntas
17	ST	83	Tuntas
18	SE	40	Belum Tuntas
19	WD	50	Belum Tuntas
20	WS	55	Belum Tuntas
21	HG	73	Tuntas
22	RD	90	Tuntas
23	MM	53	Belum Tuntas
24	LN	83	Tuntas
25	RN	70	Tuntas
26	JH	83	Tuntas
27	MS	70	Tuntas
Jumlah		1903	
Rata-Rata		70.48	
Lebih dari KKM		25,93%	
Kurang dari KKM		74,04%	

Tabel 32. Perbandingan Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Ranah Kognitif Pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

NO	NAMA	Nilai Hasil Kognitif		
		Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
1	AD	50	46	43
2	AC	68	63	85
3	AE	82	80	73
4	CA	60	66	70
5	DS	80	71	83
6	FN	74	94	83
7	HI	72	86	78
8	JF	70	71	80
9	NO	74	74	80
10	NI	80	77	75
11	RT	64	80	75
12	RC	66	43	50
13	RH	60	40	55
14	SA	80	86	73
15	SR	60	83	70
16	SD	74	74	80
17	ST	88	80	83
18	SE	68	74	40
19	WD	40	63	50
20	WS	30	63	55
21	HG	56	66	73
22	RD	62	74	90
23	MM	40	43	53
24	LN	82	77	83
25	RN	66	80	70
26	JH	75	80	83
27	MS	50	60	70
JUMLAH		1771	1894	1903
RATA-RATA		65.59	70.15	70.48
Kurang dari KKM		51,85%	37,04%	25,93%
Lebih dari KKM		48,15%	62,96%	74,04%

Lampiran 14. Hasil Observasi Guru Menggunakan Metode Simulasi Kelas V SD N
Wunut pada siklus I pertemuan I

ASPEK YANG DIAMATI		TINDAKAN		DESKRIPSI
		Ya	Tidak	
persiapan	1. Memberikan apersepsi dengan pertanyaan, permainan, tebak kata.	√		1. Guru memberikan apersepsi berupa permainan kartu pesan
	2. Memberikan penjelasan masalah atau topik	√		2. Guru menyampaikan masalah atau materi yang akan dipelajari
	3. Menjelaskan peranan pada pemain dan waktu yang disediakan	√		3. Guru menjelaskan masing-masing peran yang akan diperankan siswa dan waktu yang sudah ditentukan guru
	4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jawab	√		4. Menjawab pertanyaan siswa yang masih kesulitan
Pelaksanaan/Tindakan	5. Membentuk kelompok secara heterogen	√		5. Guru menata siswa kedalam 4 kelompok kerja secara heterogen.
	6. Menyajikan skenario bermain peran sesuai dengan materi	√		6. Guru menyusun (menyiapkan) skenario yang akan disampaikan dan menunjuk siswa mempelajari skenario sebelum proses pembelajaran.
	7. Membimbing siswa untuk diskusi kelompok	√		7. Setiap kelompok yang mengadakan diskusi didampingi dan dibimbing. Dimana guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menampilkan hasil kerja kelompok serta guru memberikan kesempatan kepada kelompok yang lain untuk memberikan tanggapan ataupun pertanyaan

Penutup/ Evaluasi	8. Membimbing siswa untuk memberikan tanggapan dan kritik	√		8. Memberikan penekanan pada materi yang dianggap masih salah persepsi oleh siswa
	9. Memberikan kesimpulan dari siswa	√		9. Menyimpulkan materi dengan memberikan kebenaran materi yang dipelajari .

Wunut, 14 April 2014

Observer

(Ripatiningsih Genopi S)

Lampiran 15. Hasil Observasi Guru Menggunakan Metode Simulasi Kelas V SD N
Wunut pada siklus I pertemuan II

ASPEK YANG DIAMATI		TINDAKAN		DESKRIPSI
		Ya	Tidak	
persiapan	1. Memberikan apersepsi dengan pertanyaan, permainan, tebak kata.	√		1. Guru memberikan apersepsi berupa permainan kartu pesan
	2. Memberikan penjelasan masalah atau topik	√		2. Guru menyampaikan masalah atau materi yang akan dipelajari
	3. Menjelaskan peranan pada pemain dan waktu yang disediakan	√		3. Guru menjelaskan masing-masing peran yang akan diperankan siswa dan waktu yang sudah ditentukan guru
	4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jawab	√		4. Menjawab pertanyaan siswa yang masih kesulitan
Pelaksanaan/Tindakan	5. Membentuk kelompok secara heterogen	√		5. Guru menata siswa kedalam 4 kelompok kerja secara heterogen.
	6. Menyajikan skenario bermain peran sesuai dengan materi	√		6. Guru menyusun (menyiapkan) skenario yang akan disampaikan dan menunjuk siswa mempelajari skenario sebelum proses pembelajaran.
	7. Membimbing siswa untuk diskusi kelompok	√		7. Setiap kelompok yang mengadakan diskusi didampingi dan dibimbing. Dimana guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menampilkan hasil kerja kelompok serta guru memberikan kesempatan kepada kelompok yang lain untuk memberikan tanggapan ataupun pertanyaan

Penutup/ Evaluasi	8. Membimbing siswa untuk memberikan tanggapan dan kritik	√		8. Memberikan penekanan pada materi yang dianggap masih salah persepsi oleh siswa
	9. Memberikan kesimpulan dari siswa	√		9. Menyimpulkan materi dengan memberikan kebenaran materi yang dipelajari .

Wunut,15 April 2014

Observer

(Lilik Kusniansih)

Lampiran 16. Hasil Observasi Guru Menggunakan Metode Simulasi Kelas V SD N
Wunut pada siklus II pertemuan I

ASPEK YANG DIAMATI		TINDAKAN		DESKRIPSI
		Ya	Tidak	
persiapan	1. Memberikan apersepsi dengan pertanyaan, permainan, tebak kata.	√		1. Guru memberikan apersepsi berupa permainan kartu pesan
	2. Memberikan penjelasan masalah atau topik	√		2. Guru menyampaikan masalah atau materi yang akan dipelajari
	3. Menjelaskan peranan pada pemain dan waktu yang disediakan	√		3. Guru menjelaskan masing-masing peran yang akan diperankan siswa dan waktu yang sudah ditentukan guru
	4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jawab	√		4. Menjawab pertanyaan siswa yang masih kesulitan
Pelaksanaan/Tindakan	5. Membentuk kelompok secara heterogen	√		5. Guru menata siswa kedalam 4 kelompok kerja secara heterogen.
	6. Menyajikan skenario bermain peran sesuai dengan materi	√		6. Guru menyusun (menyiapkan) skenario yang akan disampaikan dan menunjuk siswa mempelajari skenario sebelum proses pembelajaran.
	7. Membimbing siswa untuk diskusi kelompok	√		7. Setiap kelompok yang mengadakan diskusi didampingi dan dibimbing. Dimana guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menampilkan hasil kerja kelompok serta guru memberikan kesempatan kepada kelompok yang lain untuk memberikan tanggapan ataupun pertanyaan

Penutup/ Evaluasi	8. Membimbing siswa untuk memberikan tanggapan dan kritik	√		8. Memberikan penekanan pada materi yang dianggap masih salah persepsi oleh siswa
	9. Memberikan kesimpulan dari siswa	√		9. Menyimpulkan materi dengan memberikan kebenaran materi yang dipelajari .

Wunut, 28 April 2014

Observer

(Rpatinngsih Genopi S)

Lampiran 17. Hasil Observasi Guru Menggunakan Metode Simulasi Kelas V SD N
Wunut pada siklus II pertemuan II

ASPEK YANG DIAMATI		TINDAKA N		DESKRIPSI
		Ya	Tidak	
persiapan	1. Memberikan apersepsi dengan pertanyaan, permainan, tebak kata.	√		1. Guru memberikan apersepsi berupa permainan kartu pesan
	2. Memberikan penjelasan masalah atau topik	√		2. Guru menyampaikan masalah atau materi yang akan dipelajari
	3. Menjelaskan peranan pada pemain dan waktu yang disediakan	√		3. Guru menjelaskan masing-masing peran yang akan diperankan siswa dan waktu yang sudah ditentukan guru
	4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jawab	√		4. Menjawab pertanyaan siswa yang masih kesulitan
Pelaksanaan/Tindakan	5. Membentuk kelompok secara heterogen	√		5. Guru menata siswa kedalam 4 kelompok kerja secara heterogen.
	6. Menyajikan skenario bermain peran sesuai dengan materi	√		6. Guru menyusun (menyiapkan) skenario yang akan disampaikan dan menunjuk siswa mempelajari skenario sebelum proses pembelajaran.
	7. Membimbing siswa untuk diskusi kelompok	√		7. Setiap kelompok yang mengadakan diskusi didampingi dan dibimbing. Dimana guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menampilkan hasil kerja kelompok serta guru memberikan kesempatan kepada kelompok yang lain untuk memberikan tanggapan ataupun pertanyaan


Penutup/ Evaluasi	8. Membimbing siswa untuk memberikan tanggapan dan kritik	√		8. Memberikan penekanan pada materi yang dianggap masih salah persepsi oleh siswa
	9. Memberikan kesimpulan dari siswa	√		9. Menyimpulkan materi dengan memberikan kebenaran materi yang dipelajari .

Wunut, 05 Mei 2014.

Observer


(Lilik Kusniansih)

Lampiran 18. Dokumentasi Perijinan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp (0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : *2963* /UN34.11/PL/2014
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

Yth Kepala SD Negeri Wunut
Tulung, Klaten , Jawa Tengah

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:


Nama : Lilik Kusniansih
NIM : 11108247005
Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar/PPSD
Alamat : Karanglo RT/RW 02/01, Karanglo, Polanharjo, Klaten, Jawa Tengah

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD N Wunut, Tulung, Klaten
Subyek : Siswa Kelas V SD Negeri Wunut
Obyek : Hasil Belajar IPS Melalui Metode Simulasi
Waktu : April-Juni 2014
Judul : Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Simulasi Siswa Kelas V SD Negeri Wunut, Tulung, Klaten

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

10 April 2014



Dekan,
[Signature]
Dj. Haryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001,

Tembusan Yth:

1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan

Universitas Negeri Yogyakarta

Lampiran 18. Dokumentasi Perijinan



PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN TULUNG
SEKOLAH DASAR NEGERI WUNUT

SURAT KETERANGAN
No: 120 / SD.04 / IX / 2014

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri Wunut, Tulung, Klaten menerangkan bahwa mahasiswa dengan:

Nama	: LILIK KUSNIANINGSIH
NIM	: 11108247005
Prodi	: S1 PGSD
Jurusan	: Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan pengambilan data untuk penyusunan skripsi dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Simulasi Siswa Kelas V SD Negeri Wunut Kecamatan Tulung Kabupaten Klaten Tahun Ajaran 2013/2014”, mulai bulan April sampai dengan Juni 2014.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wunut, 31 Mei 2014
Kepala Sekolah



UMI KHAIRATI, SPd SD
NIP. 19600615 198012 2 011

Lampiran 19. Dokumentasi Expert Judgment

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Safitri Yosita Ratri, S Si, M Pd

Unit Kerja : FIP

Bidang Ahli : Ilmu Pendidikan Sosial

Menerangkan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi:

Nama : Lilik kusniansih

NIM : 11108247005

Judul Skripsi : **Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Metode
Simulasi siswa Kelas V SD Negeri Wunut,Tulung,
Klaten**

Telah memenuhi persyaratan sebagai instrumen yang dapat digunakan
untuk mengumpulkan data.

Yogyakarta, 08 April 2014

Yang menerangkan

Safitri Yosita Ratri, M Pd, M.Ed
NIP. 19800629 200312 2 001

Lampiran 19. Dokumentasi Expert Judgment

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Agung Hastomo, M Pd.
NIP : 19800811 200604 1 002
Unit Kerja : FIP
Bidang Ahli : Bimbingan Konseling Sekolah Dasar

Menerangkan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi:

Nama : Lilik kusniansih
NIM : 11108247005
Judul Skripsi : **Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Simulasi
siswa Kelas V SD Negeri Wunut, Tulung, Klaten**

Telah memenuhi persyaratan sebagai instrumen yang dapat digunakan untuk
mengumpulkan data.

Yogyakarta, 03 April 2014

Yang menerangkan

Agung Hastomo, M Pd
NIP. 19800811 200604 1 002

Lampiran 19. Dokumentasi Expert Judgment

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Unik Ambarwati, M Pd.

Unit Kerja : FIP

Bidang Ahli : Strategi Belajar dan Pembelajaran

Menerangkan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi:

Nama : Lilik kusniansih

NIM : 11108247005

Judul Skripsi : **Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui
Metode Simulasi siswa Kelas V SD Negeri
Wunut, Tulung, Klaten**

Telah memenuhi persyaratan sebagai instrumen yang dapat
digunakan untuk mengumpulkan data.

Yogyakarta, 04 April 2014

Yang menerangkan



Unik Ambarwati, M Pd
NIP. 19791014 1984